I: Домены Ядра

Добро пожаловать в ядро Демиплана Страха, беспокойный континент Равенлофта. Здесь правят Страд и Азалин, а также - Харкон Лукас, лорд Сот, монстр Морденхейма и многие другие ужасные владыки – участники легендарных трагедий. Эта глава приподнимает перед глазами Мастера завесу тайны доменов; игроки должны подождать, когда он поведет их в ночь и не читать эти страницы.

Фактически, большая часть суши Равенлофта зачастую называется Ядром, но это исключительно игровой термин. Те немногие местные уроженцы, кто хорошо осведомлен о туманных землях Равенлофта, скорее будут называть ее «Мир» или по индивидуальным названиям доменов. Земли Ядра изображены на одной из больших карт этого коробочного набора. Игрок или Мастер, участвовавший в приключениях в Равенлофте до Великого Слияния (и публикации этого набора для кампаний) заметят некоторые изменения в его географии: некоторые домены исчезли, появилось несколько новых и некоторые домены Ядра откололись, став островами ужаса. Обсуждение Великого Слияния и его воздействия на землю Туманов можно найти в Главе 1 *Царства Ужаса* (второй книги этого набора).

Ниже описаны все современные домены Ядра. Может оказаться полезным по мере чтения информации о домене обращаться к карте.

Обзор

На момент издания этой книги Ядро включало в себя 20 доменов. Великое Слияние внесло несколько поразительных изменений в географию Равенлофта, хотя, в общем и целом, он выглядит по-прежнему. В сердце его лежит Баровия, повсеместно считающаяся первой землей, обретшей облик при создании демиплана. От нее простираются другие земли, подобно большой кляксе, которая все еще продолжает расти. К северу лежит Даркон, в то время как Валакан, Ситикус, Картакасс и Хазлан расположились к югу. Новая Васса протянулась вдоль восточной границы, а западный берег омывает Море Печалей. Клубящиеся испарения – Туманы Равенлофта – окружают весь континент. Что лежит за ними – неизвестно.

Балинокские горы пересекают Ядро с севера на юг, прерываясь посередине наиболее необычным наследием Великого Слияния – Теневым Провалом. Их внушительные пики достигают высотой практически 10000 футов, благодаря своим чудовищным размерам они видны практически отовсюду. Подобно косе Смерти, гряда изгибается на восток, идя вдоль южной границы Даркона и уходя в Туманы. Земли к западу от Балинокских гор, заключенные между горами и Туманной Границей, покрыты густыми лесами. Новая Васса, к востоку от этих гор – практически пустынная травянистая равнина. Балинокские горы пересекает всего одна основная дорога: Старый Свалический Тракт в Баровии. Тракт Тимори раньше соединял Восток и Запад через Тепест, но Великое Слияние и Теневой Провал навечно закрыли этот путь. Возможны и другие пути через Балинокские горы, но они гораздо опаснее.

Земли к северу и западу от Балинокских гор снабжают водой три основных реки: Вучар, Мусард и Арден. Вучар течет с востока на запад через северные равнины Даркона. Исток этой реки затерян в Туманах. Приближаясь к западному побережью Даркона, Вучар поворачивает на юг, огибая клин Фалковнии. В Даймонлю Вучар уходит на северо-восток, вливаясь в Мусард.

I: Домены Ядра

Обе этих реки втекают вместе в Ламордию, разделяясь затем как пальцы на руке, пересекая дельту Ламордии и потом вливаясь в море.

Долог путь Мусард до места встречи с Вучаром. Эта река образуется слиянием притоков в Форлорне и Хазлане, создавая покрытую пышной растительностью долину на своем пути на запад через зеленые холмы южных доменов. Питают ее множество небольших ручьев, стекающих с Балинокских гор. Истоки двух основных притоков, Луны и Гундара, находятся в Баровии.

Река Арден течет из Валакана. Она проходит на север, через Ситикус и Вербрек, потом снова возвращается в Валакан и уходит в Мордент. До Великого Слияния многие считали, что эта река вытекает прямо из Туманов, но вистани всегда утверждали, что ее исток расположен в Валакане. Похоже, что Великое Слияние доказало их правоту, сейчас в этом нет никакого сомнения.

Туманная Граница

Туманы окружают все Ядро, создавая кольцо из которого ничто и никто не может выйти просто так. Тот, кто шагнул в Туманы из демиплана, безнадежно сбивается с пути. Выйдя из Туманов, персонаж обнаруживает, что снова очутился в Равенлофте. Кажется, что эти испарения поднимаются прямо от самой этой земли и омывающих ее морей, но они, безусловно, *не являются* обычными туманами. Туманы временами окружают отдельные домены, а вот Ядро они окружают постоянно. (Более подробную информацию о путешествиях в Туманах можно найти в Главе 1 *Царства Ужаса*).

Домены в подробностях

Ниже приведены описания всех доменов Ядра, расположенные в алфавитном порядке. Каждая статья содержит основную информацию о владыке домена, географии, населении, а также таблицы возможных столкновений. Фундаментальные свойства всего Демиплана Страха в целом даны в Главе 1 *Царства Ужаса.*

Города и деревни

Когда указана численность населения города или деревни, в нее входят только проживающие в пределах этого поселения. Как правило, такое же количество людей (чаще всего крестьян и фермеров) живет в непосредственной окрестности города. Любая деревня, в которой живет менее 1000 человек, может и не быть указана на карте. В удаленных частях доменов тоже есть жители, проживающие в маленьких, не отмеченных на картах, деревушках или уединенных хуторах.

Дороги

На больших цветных картах отмечены только основные дороги, те, по которым путешествуют больше всего. Большинство их не замощено, но местный люд старается поддерживать их в хорошем состоянии. Домены пересекает множество тропинок и проселков, ведущих к маленьким деревушкам и уединенным хуторам. На картах эти дороги не отмечены.

I: Домены Ядра

Границы

Границы доменов одновременно и физические, и политические. Обычно они открыты и неразличимы для простого путешественника. Но в мгновение ока они могут закрыться и не пропускать никого как в, так и из домена. Метод закрытия зависит от домена. В некоторых случаях поднимаются Туманы и те, кто входят в них, просто выходят снова в тот же домен. В других же земля исторгает из себя стену черепов или непроницаемую огненную стену, но возможны и другие варианты. Границы закрываются просто потому, что владыка *захотел* этого, а земля исполнила его желание. Запечатанная граница обычно означает, что кто-то привлек внимание местного владыки. В связи со странностями, происходящими на границах, большинство местных жителей старается не селиться слишком близко к ним.

Возможные столкновения

Термин «случайное столкновение» неприменим в игре Равенлофт®, поскольку здесь *ни одна* встреча не должна происходить случайно. Для жанра хоррор свойственна тщательно подобранная последовательность событий и в такой обстановке сражение со странствующими монстрами – попросту сбивает настрой, и для персонажей такие стычки – не более чем привычное времяпрепровождение. С другой стороны, Мастер может захотеть ввести несколько *возможных* столкновений с местными существами, чтобы усилить настрой и ощущения от окружения.

Именно для этого в описании каждого домена перечислены монстры, рыщущие в его тенях, разделенные на две категории встречаемости: распространенные и редкие. Процентные шансы для этих столкновений приведены скорее для удобства, пользоваться ими безусловно не нужно. В правилах 2-ой редакции AD&D® приведено большее количество категорий встречаемости, но здесь вполне достаточно и этих двух. При желании списки столкновений можно подвергнуть дальнейшему разбиению.

Мастер может пожелать устроить столкновение с монстром, не указанным в таблице и это тоже нормально. И другие монстры могут проживать в Равенлофте или попасть сюда через Туманы, но эти существа все равно должны соответствовать особенностям демиплана, как призраки, тени, адские гончие, скелеты или привидения. Монстры, обычно не ассоциируемые с жанром хоррор, тоже могут быть использованы в наборе для кампаний Равенлофт®, но они должны быть избраны за способность развить и усилить историю и атмосферу, а не просто из-за своей крутости.

Столкновение с небольшим животным возможно в практически любом домене, и оно тоже может быть использовано для создания страха и напряжения. Конфронтация с зайцем скучна, но при правильном подходе столкновение с небольшим животным может помочь зародить и усилить подозрительность. Например, скажите игрокам, что их персонажи слышат, как что-то шуршит в кустах. Каждый раз, когда они начинают их осматривать, существо ускользает, до тех пор, пока они не поверят, что их преследует нечто ужасное. Когда в конце концов это существо окажется безвредным зайцем, персонажи испустят облегченный вздох. (И как раз тогда должен появиться настоящий ужас – например, вервольф, выпрыгнувший вслед за зайцем и напавший на них.)

I: Домены Ядра

Небольшие животные, перечисленные ниже, могут встретиться практически в любом домене, практически в любое время суток. Их можно заменить любыми другими небольшими животными по выбору Мастера.

♣Таблица небольших животных♣

Бросок 1d12	**Результат**
1	1-6 бурундуков
2	1-2 хорьков
3	1-2 лисиц
4	1-2 ежей
5	1-12 обезьян
6	1-8 опоссумов
7	1-12 зайцев
8	1-4 енотов
9	1-6 белок
10	1-3 змей
11	1-2 лесных сурков
12	1-8 диких свиней

Баровия

Владыка и закон: этой землей правит граф Страд фон Зарович, мастер вампиров. Местный люд не знает о том, что он вампир, но уверен, что граф прожил много дольше, чем отпущено смертному. Как ни странно, они до сих пор считают его человеком. Они зовут его «дьявол Страд», но это относится к личности, а не биологическому виду.

Некоторые владыки правят своими доменами из-за кулис, и население не знает об их власти, но Страд не из таких. Он – жестокий тиран, которому повинуются из страха. К счастью, Страд правит из мрака. Он редко появляется на публике, хотя ходят слухи о его «визитах». Дневная жизнь народа его не заботит. Пока население порождает дев, чьи лилейно-белые шеи могут его заинтересовать, он не вмешивается в унылое существование своих подданных.

Страд правит не как король или принц – он издал очень немного формальных указов, и даже не собирает налоги на регулярной основе. Последняя задача возложена на немногих *бояр* (землевладельцев) и *бургомистров* (мэров) Баровии. Но, как и крестьяне, бояре склоняются перед Страдом. Вампир получает все, что ему нужно, будь то золото, трудовая повинность или жизнь. Иногда Страд все же устанавливает законы. Самый известный из них гласит, что любой вошедший в его замок без приглашения будет предан смерти. Правда и многих приглашенных гостей постигла точно та же участь.

Земля: Баровия лежит в Балинокских горах. Всю долгую зиму и до поздней осени вершины гор покрыты снегом и льдом. Два самых высоких пика, смертельно отвесные Баратак и Гакис достигают более 10000 футов. Летом снег сходит с них гранитных боков, но сами вершины и тенистые расселины остаются оледенелыми круглый год. Только Баратак и Гакис выше верхней границы произрастания лесов, остальная часть хребта покрыта густыми лесами. Местность пересеченная, с частыми скальными выходами и небольшими, но отвесными скалами. Легко путешествовать только по окрестностям деревни Баровия и озера Заровичей.

Долины Баровии начинают зеленеть поздней весной. По топким горным луговинам начинают змеиться сверкающие ручьи, неся талую воду, которая доходит до отдаленных доменов, вливаясь в воды реки Мусард. Долины

поросли осинами, соснами и елями. Замок Страда и деревню Баровия окружает Свалический лес, море деревьев стекает в долины дальше на восток. Западные долины заняты лесом Тепурич.
Леса изобильны живностью, особенно зайцами и оленями. В кронах деревьев порхают певчие птицы. Удивительно много крыс, вытеснивших всех пищащих грызунов. Среди распространенных хищников – волки, густо населяющие леса, а также небольшие черные медведи. Днем небо бороздят вороны и ястребы. Ночью на крыло встают совы и огромные стаи летучих мышей.
Домен пересекает Старый Свалический Тракт, один из двух интенсивно используемых путей через Балинокских горах. Он проходит через два основных поселения: Валлаки, между двумя большими горными пиками и Баровию, расположенную по тракту дальше на восток. Валлаки, с населением 1500 жителей, лежит на южном берегу озера Заровичей, самого большого озера Баровии. Его жители в основном рыбаки, но есть примерно такое же количество фермеров и пастухов, живущих на делянках вокруг озера. Фермы небольшие, большинство их расположено террасами на склонах холмов. Заросли яблонь, плодоносящих твердыми Баровийскими яблоками, при весеннем цветении образуют бело-розовые облака. Кроме того, в долине произрастают сливы, из которых готовят брэнди под названием *туйка*.
Восточнее Валлаки Старый Свалический Тракт взбирается на перевал, извиваясь змеей, чтобы облегчить подъем. С вершины перевала путешественники могут видеть Свалический Тракт на его пути к деревне Баровия. Местные прозвали этот путь Спуск Дьявола. Деревня Баровия лежит в долине, и окружена кольцом плотного тумана. (См. ниже «Удушающий туман Страда»). Войдя в это кольцо, дорога пересекает реку Ивлис, потом идет вдоль нее к деревне. Дом Страда, замок Равенлофт, возвышается на 1000-футовом утесе к северу от дороги, нависая над деревней.
Деревню Баровия населяет около 500 человек. Здания – добротные двух- и трехэтажные конструкции из дерева и штукатурки. Многие из них побелены. Карнизы крыш часто украшены растительными и геометрическими орнаментами желтого и красного цветов. Землю вокруг деревни возделывают несколько фермеров, выращивая в основном картофель, репу и капусту. Пастухи живут вне кольца тумана, по мере сил присматривая за своими животными. Ночами местные жители иногда слышат крики бедных животных, которых дерут волки. У этой деревни плохая репутация; никто из тех, в чьем сердце еще живет доброта, не желает сюда переселяться.
Удушающий туман Страда: замок Страда и деревню Баровия постоянно окружает кольцо тумана. Этот туман, толщиной от 200 до 500 футов – одна из самых смертоносных достопримечательностей домена. Эти испарения проникают внутрь тела персонажа, окутывая его жизненно важные органы и действуя как латентный яд. Он не наносит вреда своим жертвам, пока те остаются внутри кольца тумана, но персонажи, пытающиеся покинуть эту область, не имея на то волеизъявления Графа, проходя сквозь туман, начинают задыхаться. За каждый час, проведенный вне кольца тумана, они теряют 1 пункт Сложения. Когда Сложение падает до 3-х пунктов, жертвы теряют сознание. Дальнейшая потеря каждого пункта требует спасброска от смерти, провал означает смерть персонажа. Ни одно из известных заклинаний или магических предметов не могут нейтрализовать или как-то иначе повлиять на действие этого яда. Если спасбросок при значении Сложения 0 успешен, то жертва

справляется с ядом. Она восстанавливает Сложение со скоростью 1 пункт в сутки, и, достигнув 3-х пунктов, приходит в сознание.
Закрытие границ: удушающий туман постоянно окружает деревню Баровия, но границы домена обычно от него свободны. Однако, Страд в любой момент может поднять удушающий туман и на границах домена, тем самым запечатывая его.
Население: жители Баровии в основном плотные и коренастые, с широкими плечами и мощными бедрами. Волосы у большинства черные или каштановые, хотя иногда рождаются и темноглазые блондины. Волосы у женщин, как правило, длинные и не убраны в прическу, хотя девушки могут заплетать их в косы. Пожилые женщины покрывают головы платками. Большинство женщин Баровии всегда одеваются в темное, поскольку у них существует обычай носить черное в течение пяти лет после смерти даже самого дальнего родственника. Мужчины же наоборот, носят белые рубашки и расшитые жилеты из овечьей кожи и повязывают на руку черную ленту только если умрет член их семьи. Мужчины Баровии часто носят вислые усы; холостяки обычно отращивают бороды, а более пожилые предпочитают бриться.
Эти люди каждый день чувствуют на себе бремя правления Страда, поэтому склонны к замкнутости и угрюмости или даже грубости. Они держатся друг друга и стараются не причинять проблем, поскольку те, кто создает проблемы, зачастую кончают смертью или даже кое-чем похуже. Больше всего жители Баровии боятся ночи. Перед заходом солнца все местные жители расходятся по домам, закрывая все входы и запечатывая их на засовы. (Только тяжелейший несчастный случай может заставить местного уроженца не найти крова на ночь). Ни жалостливые мольбы, ни леденящие кровь вопли агонии не заставят их открыть дверь после наступления ночи. Население не покидает своих домов до тех пор, пока солнце не осветит горы на востоке.
За исключением похорон, местные жители не часто посещают свои церкви, так как считают, что боги о них забыли. Тяготеющее зло тирана-правителя и его регулярные убийства вполне ожидаемо привели к такой точке зрения. В каждой деревне есть храм или церквушка, но они обычно находятся в небрежении. Небольшие деревушки могут даже не иметь своего священника.
Время от времени молодая пара, преисполненная оптимизмом, свойственным влюбленным, устраивает церковную свадьбу, с яркой и пышной процессией. Такое случается только в маленьких деревушках. Ушли те времена, когда семьи объявляли о наличии девушки брачного возраста, вывешивая на двери венок из диких цветов. Такие девушки обычно бесследно исчезали.
Жители Баровии говорят на *балоке*, языке полном необычных сочетаний согласных. Есть шанс 20% на каждого встречного человека, что он говорит на языке, который понимают персонажи игроков. В больших группах, состоящих из более чем дюжины местных уроженцев, персонажи игроков имеют шанс 90% найти кого-нибудь, кто говорит на всеобщем наречии.
Страд дал Вистани огромную свободу в пределах Баровии. Они доставляют ему информацию о домене и остальной части демиплана. В обмен он дарует им безопасность в пределах своего домена. Любой, кто столкнется в Баровии с Вистани, может быть уверен, что Страд в течение суток узнает об этой встрече. Вистани держат полупостоянный лагерь у основания замка Равенлофт, около пруда, образованного рекой Ивлис. Большинство жителей Баровии считают их аморальными ворами, но все равно платят за право смотреть их представления и вести с ними торговлю. Тем не менее, Вистани запрещено околачиваться в

городских пределах. (За более подробной информацией об этом народе обратитесь к Главе IV).
Столкновения: есть два необычных существа, скрывающихся в темной земле Страда фон Заровича. Во-первых, по Баровии странствует проклятая Жаклин Монтарри, трагическая жертва гнева Вистани. Она владеет коллекцией кувшинов с примерно тремя дюжинами голов, каждая из которых может заменить ту, что у нее на плечах. Во-вторых, на ледяных склонах горы Баратак обитает Джезра Вагнер, Ледяная Королева. Истории обеих темных леди подробно описаны в томе 2 Энциклопедии Монстров® Равенлофта [2139]. Искатели приключений, задержавшиеся в Баровии или странствующие по ней не соблюдая осторожности, непременно столкнутся с некоторыми существами. Днем шанс столкнуться с существом родом из Баровии составляет 20%. Ночью он поднимается до 33%. Эти процентные шансы применимы только для деревни и остальной территории. Незваные гости, околачивающиеся в замке Равенлофт или около него, могут ожидать столкновения практически с любой формой нежити, *за исключением личей* (Страд в последнее время не выносит присутствия этих существ).

Распространенные	**Редкие**
Летучие мыши	Любая нежить
Крысы	Плащевики
Скелеты	Ползучие когти
Небольшие животные	Адские гончие
Скелеты Страда	Невидимые охотники
Зомби Страда	Шакалаки
Варги	Ликантропы
Зомби	Блуждающие огни

Достаточно храбрые или глупые для того, чтобы бросить вызов Графу в его смертоносном замке, могут сделать это в игровом модуле *Дом Страда* [9149]). И данный владыка, и его земля – предмет многочисленных приключений и романов, включая игровой модуль *Корни зла* [9413] и романов *Вампир Туманов* [8056], *Рыцарь Черной Розы* [8057], и *Я, Страд* [8062].

Борка

Владыка и закон: когда произошло Великое Слияние, многие темные владыки были охвачены страхом. Несмотря на то, что они были узниками собственной земли, внезапное осознание того, что клетка исчезла и они перестали быть повелителями своих доменов, привело их в замешательство. Так произошло с духовными близнецами, Иваной Борици (владыкой Борки) и Иваном Дилиснией (владыкой Дорвинии). Когда туманные границы Равенлофта растворились, дальние родственники бросились навстречу друг другу, уверенные, что подданные поднимут против них восстание.
Когда Великое Слияние провалилось и темные силы вернули себе все земли, эти двое владык были вместе, поэтому их земли слились в одну. Вынужденные делить мантию власти, теперь они ссорятся и строят заговоры друг против друга. Каждый постоянно ищет новый яд, который сможет убить другого, но оба остаются неуязвимы для всех токсинов и лишь жители (и гости) Борки кричат и корчатся в конвульсиях при испытании новых ядов.

I: Домены Ядра

Однако же, садистское удовольствие отравления врагов – это то, чем оба они наслаждаются, и в этом зле они сошлись. Раздельно, но все же вместе они правят этой землей, делая Борку вдвойне опаснее. Либо Ивана Борици – доминирующий владыка, либо Иван Дилисния слишком безумен, чтобы об этом заботиться, но эта новая земля осталась Боркой.

Ивана Борици может и женщина, но никак не леди. Жители Борки прозвали ее Черная Вдова, потому что любить ее – фатально. Много лет назад, сочтя своего любовника неверным, Ивана отравила его медленно действующим ядом, передав токсин через поцелуй. Согласно преданиям Борки, Ивана до сих пор таит этот яд в своем теле. Как переносчик болезни, сама она невосприимчива к его действию, но тот, кто испытает на себе ее страсть, может умереть. Величайший страх матери в Борке заключается в том, что Иване приглянется ее симпатичный сын и та буквально «залюбит» его до смерти.

До Великого Слияния Ивана содержала полицейские силы «сборщиков налогов», притеснявшие простой люд, но после того, как Иван Дилисния разделил с ней власть над доменом, он стал главным «силовиком». Однако он использует свою власть расчетливо, также как в бытность владыкой Дорвинии. Если требуется сила или правосудие, их должно купить. Фактически, взятки необходимы для оказания любой любезности, будь то предоставление информации, свободного проезда по дорогам, «защиты» или возможности оставить себе часть урожая, достаточную чтобы не умереть с голоду. Власть – это когда знаешь нужных людей и хорошо (но не чересчур) им служишь. «Среднее звено» постоянно сменяется, когда одна фракция уничтожается другой. Но никто не осмеливается поднять руку на Дилиснию. Те же, кто пытался это сделать, умерли во сне.

Земля: Борка расположена в холмистых зеленых долинах к северо-западу от Баровии. Растительность здесь дика и изобильна. Весной и летом склоны холмов устилают ковры из диких цветов. Заснеженные пики Баровии, Гакис и Баратак, высятся на юго-восточном горизонте, обрамляя встающее солнце. На севере расположен иззубренный пик Грайс, постоянно окруженный кольцом тумана, самая высокая точка демиплана.

В Борке есть пять поселений, заслуживающих упоминания: Ильвин, население 4000 жителей; Лечберг, население 5500; Левкарест, население 8500; Стурбен, население 2000 и Вор Зайден, население 1000. Семья Борици расположила свои обширные поместья неподалеку от Левкареста, на юге Борки, в то время как поместье Дилиснии лежит на северной границе домена, рядом с Лечбергом. Предметом гордости местных жителей являются несколько горячих источников, открытых для публичного посещения, но прудами, расположенными рядом с замком Иваны, может пользоваться только она сама.

Закрытие границ: в Борке любой напиток, даже вода из ручья, может превратиться в яд, удерживающий персонажей в этом домене. Точно также в него могут превратиться и напитки, ввезенные из других доменов. Когда Ивана или Иван хотят запечатать Борку, на границе домена в ткани земли и воздуха происходит изменение. Границы становятся катализатором ядовитого напитка. Когда кто-нибудь покидает Борку, напиток превращается в смертельный яд. Жертву мгновенно начинает лихорадить и подташнивать. Если она не вернется в домен, то умрет через несколько оборотов игры. Напиток остается действенен в течение 48 часов и может быть активирован закрытием границ.

Народ: большинство жителей Борки бедны. Аристократия своими налогами и притеснениями довела их до крайней нищеты. Простой люд окружен

атмосферой угрюмости и покорности. Те, кто стоит на нижних ступенях социальной лестницы, не могут позволить себе платить взятки и им никогда не познакомиться с «нужными» людьми.

Столкновения: посетившие Борку должны опасаться убийцы Носталии Ромейн, чье прикосновение столь же смертоносно, что и Ивана Дилиснии. Она подробно описана в томе 2 Энциклопедии Монстров ® Равенлофта (2139). Кроме этого, днем или ночью есть шанс 25% столкнуться с перечисленными ниже существами.

Распространенные	**Редкие**
Летучие мыши	Привидения
Медведи	Места, населенные призраками
Дикие свиньи	Ликантропы
Большие кошки	Полтергейсты
Крысы	Блуждающие огни
Змеи	
Пауки	
Волки	

Валакан

Владыка и закон: этим доменом правит вампир-лорд барон Урик фон Харков. Он носферату, которому примерно 250 лет. Некогда изгнанный в План Эфира, Урик десятилетиями странствовал по нему, пока, вконец ослабевший, на наткнулся на Туманы и не попал в Равенлофт. Он в своем роде уникум, поскольку принимает звериный облик пантеры, а не волка. Полная его история изложена в игровом приложении *Темные владыки* [9331].

Земля: Валакан – пересеченный лесистый домен в юго-западном углу Ядра. Его перевалы и многочисленные небольшие каньоны весьма затрудняют наземное путешествие. Обычная фауна – это олени, лоси, вепри, куницы, орлы и вороны. В лесах также встречаются медведи и пантеры.

Здесь есть три более-менее больших города: Унград, 1500 жителей; Ротвальд, 4000 жителей; и Хабельник, 3500 жителей. Крепость барона, замок Пантера, расположен между Ротвальдом и Хабельником. Этот мрачный замок как бы сидит в засаде, распростершись на утесе, нависающем над главной дорогой, очень похоже на животное, в честь которого он был назван.

Закрытие границ: когда барон фон Харьков хочет запечатать свой домен, его леса становятся непроходимы. Персонажи, вошедшие в лес, сбиваются с пути, пробиваясь через становящийся все гуще подлесок. Затратив массу усилий, беглецы обнаруживают, что все равно остались в Валакане. Те же, кто пытается пролететь над лесом, подвергаются безжалостным атакам полчищ летучих мышей.

Земля: жители Валакана часто страдают от *Белой Лихорадки*, легкой простуды, которая начинается ночью и на несколько дней делает заболевшего вялым, укладывая его в постель – по крайней мере, так они считают. На самом деле, этот распространенный недуг – следствие питания Урика и его рабов. Барон весьма редко убивает своих жертв. Несмотря на свой немалый аппетит, он предпочитает отпить понемногу крови у нескольких жертв за ночь, чем высосать одну-две досуха. Он наложил те же самые ограничения и на подчиненных ему вампиров.

Народ признает барона своим лордом и правителем. Он не особо обременяет их налогами, но часто вызывает на ночные работы в своем замке. Работа там

тяжелая и зачастую работники возвращаются домой, больные *Белой Лихорадкой*.
Один раз в год барон выбирает себе невесту, молодую женщину, которая обязана покинуть семью и переехать к нему. Она редко живет дольше года. Люди считают, что она либо накладывает на себя руки, либо умирает от жестокого с ней обращения. Истина же гораздо страшнее.
Столкновение: вероятность столкновения равна 25%, два раза за день и четыре раза за ночь. Основные хищники здесь – пантеры.

Распространенные	**Редкие**
Летучие мыши	Любая нежить
Вепри	Медведи
Олени или лоси	Пантеры
Вампиры	Пауки

Вербрек

Владыка и закон: владыка Вербрека – вервольф Альфред Тимоти. Он питает ненависть к людям, нелюдям и другим ликантропам.
Земля: после провала Великого Слияния территория Вербрека увеличилась. Домен Аркандэйл, чьим владыкой был Тимоти, отец Альфреда, стал частью Вербрека (Натан Тимоти все еще правит лодкой на реке Мусард, но уже не является темным владыкой; его биография изложена в Главе III. Несмотря на то, что очертания границ и размеры Вербрека изменились, по большей части его местность осталась той же, что и до увеличения.
Этот домен – лоскутное одеяло из лесов, болот и холмистых лугов. Леса в основном лиственные: дубы, осины, и цветущие кизиловые кусты. Вырубки усеяны колючими кустами и покрыты высокой сочно-зеленой травой. Осенью, после листопада, кора кустарников становится темно алой, а трава – золотой. Ночами в лощинах стелется туман. Здесь хорошая охота, особенно много волков и ласок, которые ценятся за свой роскошный мех. Река Мусард втекает сюда из Инвидии и течет по направлению к Ришмюло. Рядом с ее отмелями раскидано несколько деревень. Земля вокруг них расчищена под земледелие и выпас скота.
На вырубке неподалеку от южной границы стоит кольцо из грубо отесанных камней, высотой примерно в два человеческих роста. Местные жители зовут его просто *Круг*.
Закрытие границ: Альфред Тимоти не может полностью запечатать свой домен. Для предотвращения побега он вызывает стаи волков и вервольфов, патрулирующих границы домена.
Народ: в деревнях вдоль реки Мусард населены людьми. Они живут в небольших прочных деревянных домах, крытых соломой. Несмотря на обилие добычи в лесах, они не очень много охотятся. Трапперов мало, в основном местные жители – крестьяне или ремесленники, которые продают свои товары Натану Тимоти. Остальная часть домена кишит вервольфами, особенно местность около *Круга*. Они – единственные большие плотоядные хищники этого домена. Каждое первое полнолуние после солнцестояния или равноденствия стаи встречаются в *Круге*. В это время они празднуют охоту, решают юридические вопросы, устраивают свадьбы и торгуют друг с другом. Вервольфы Вербрека терпят Вистани и тех, кто находится под их опекой. Любой путешественник, пришедший без приглашения, или без сопровождения

Вистани, становится дичью, предметом, как охоты, так и развлечения. Пойманные вервольфами лишаются всего имущества и получают фору в полчаса. По истечении этого времени вервольфы начинают охоту. Если добыча успевает пересечь границу домена, то остается в живых. Из спортивного интереса вервольфы могут дать дополнительную фору тем, кто явно не может быстро бегать. Но, опять-таки, могут и не дать.
Столкновения: самые опасные столкновения в Вербреке – с вервольфами. Также в этом домене обитает и немного нежити нематериальной природы – привидений, призраков и гейстов.

Даркон

Владыка и закон: король и владыка этого домена – лич Азалин. Он – «железный кулак в бархатной перчатке». Его подданные знают, что он волшебник, но даже не подозревают, что он – лич. Они знают, что он прожил гораздо дольше любого обыкновенного человека, но все равно считают его смертным. Азалин прилагает все усилия для поддержания этого образа.
Азалин установил свой свод законов. Бароны правят своими городами и их окрестностями, устанавливая местные законы, обязательные для баронств. В каждом городе есть свои суды и отряды полиции для приведения в исполнение воли барона. Большинство полицейских – воины 2-го уровня, облаченные в проклепанную кожу и вооруженные короткими мечами и щитами. Все должностные лица любых рангов склоняются перед властью Азалина.
Азалин содержит и свою собственную тайную полицию, *Каргат*. Они могут проигнорировать любой местный закон и не бояться последствий. Они подотчетны только командирам своих отрядов, которые в свою очередь подотчетны только Азалину. Средний агент Каргата – это воин 5-го уровня, а большинство высокопоставленных оперативников – вампиры. Среднее звено составляют различные оборотни. Большинство взрослых дарконийцев знают о существовании Каргата и иногда даже могут угадать, кто является его членом, но никто из них не осведомлен о истинной, монструозной природе этой полиции.
Пожалуй, Азалин – единственный изо всех темных владык, лучше всех постигший суть Равенлофта. Блестящий исследователь, он в полной мере изучил границы своей клетки и жесткие ограничения, наложенные на него темными силами. Именно Азалин инициировал Великое Слияние. На самом деле, он успешно разрушил бы Демиплан Страха и совершил из него побег, если бы не позволил неизбывной ненависти к Страду фон Заровичу затуманить свой разум и не дал бы захваченной группе героев участвовать в этом катастрофическом событии. (Желающие пережить эти судьбоносные события и принять участие в сохранении туманной темницы должны пройти приключенческие модули *Из теней* (9375) и *Корни зла* (9413).)
Земля: Даркон – самый большой домен Равенлофта. Он простирается по северной оконечности всего Ядра, от Туманной Границы на востоке до Моря Печалей на западе. Фалковния, Теневой Провал, Кининг, Тепест и Новая Васса лежат вдоль его южной границы. К северу от этого домена нет ничего, кроме туманов.
Река Вучар пересекает Даркон с востока на запад, создавая широкую долину, изобильную заводями и небольшими прудами. Другие речки стекают с гор, вливаясь в Вучар. В Дарконе вода в изобилии, хотя чистота ее иногда спорна.

I: Домены Ядра

На реке Вучар стоит самый большой город Равенлофта, Ил Алук. Его населяют около 25000 жителей. В сравнении с другими доменами, Даркон просто усеян поселениями. В приведенной ниже таблице перечислены названия основных городов, их население и расовый состав. (В отличие от других доменов, Даркон населен разными расами). Когда указана только одна раса, это означает, что к ней относится примерно половина населения. Остальная его часть – смесь различных рас.

Город	**Население**	**Раса**
Корвия	4000	Дварфы
Делагия	1500	Полурослики
Ил Алук	25000	Смесь
Карг	8500	Люди
Мартира Бэй	10000	Люди
Майкль	2000	Люди
Майвин	1500	Гномы
Нарток	7500	Люди
Неблус	2000	Эльфы
Невучар Спрингс	1000	Эльфы
Ривалис	5000	Полурослики
Сиднар	1000	Эльфы
Темпль Фаллз	2500	Дварфы
Виаки	8000	Люди

Закрытие границ: когда Азалин желает запечатать Даркон, на его границах возникает строй нежити, глубиной в 20 существ. Они изгоняются как личи, благодаря своему владыке, но их явно слишком много, чтобы пробить через них путь даже самым могущественным из священных символов.
Народ: Даркон – кипящий котел, в котором варятся различные расы. Гостей домена зачастую приводит в замешательство смешение рас и социальных обычаев. Население Даркона пришло сюда из различных миров и областей, в большинстве своем извне Равенлофта. Путешественник может здесь увидеть любое сочетание цвета глаз, волос и кожи. В других землях нелюдей не любят и не доверяют им, но в Дарконе такие предубеждения отсутствуют. Но все равно, представители любой расы относятся к свои собратьям несколько дружелюбнее, чем к остальным.
Всех, кто иммигрировал в Даркон, объединяет одна особенность: проведя в этом домене 1d3 месяца они соверешенно забывают о своем прежнем месте жительства. Только недавно прибывшие еще помнят о своих связях с другим миром. Со временем все они начинают считать, что род прожил в Дарконе или одном из соседних доменов уже многие поколения. Многие из тех, кто пришел сюда в одиночку, считают, что пережили в Дарконе всех своих близких. Как бы для того, чтобы подтвердить это, они могут даже счесть своими надгробные камни на местном кладбище и регулярно их навещать. Поскольку многие дарконийские семьи действительно прожили здесь несколько поколений, то невозможно определить, чьи воспоминания истинны, а чьи – ложны.
Согласно местным преданиям, Даркон – царство мертвых, нагло вытесненных живыми. В конце концов, гласят предания, мертвые восстанут, чтобы заявить свои права на эту землю. Поскольку это, похоже, действительно иногда

случалось – когда солдаты Фальковнии вторгались, были убиты и становились нежитью (под управлением Азалина) – то этой легенде верят очень многие.
Столкновения: в Дарконе можно столкнуться с тремя примечательными существами. Во-первых, ночная ведьма Стирикс подстерегает путешественников на улицах Мартира Бэй, используя их жизненную энергию для подпитки своего *Ключа Провала*, устройства, которое, как она надеется, поможет ей выйти из Равенлофта. Во-вторых, коварный мизель по имени Сализарр скользит по канализационным туннелям под улицами Ил Алука, выискивая жертв, которых можно утянуть под землю и пожрать. И в-третьих, пока еще не заключенный в Даркон, лич барда Андре Дюваль, сотворенный во время конфликта с Азалином, часто путешествует по этому домену, бросая вызов темному владыке. Стирикс, Сализарр и Дюваль подробно описаны в томе 2 Энциклопедии Монстров Равенлофта (2139).
Даркон – бурлящий котел, как различных персонажей, так и существ. Этот домен славится необычно большим разнообразием монстров. Днем или ночью, шанс возможного столкновения равен 25%, но половина дневных столкновений – с обычными местными жителями практически любой расы. Примерно половина ночных столкновений – с бродячей нежитью, которая служит глазами и ушами Азалина. У границ Даркона практически всегда можно ночью столкнуться с патрулями нежити, охраняющими границу.

Распространенные	**Редкие**
Любая нежить	Доппельгангеры
Летучие мыши	Дроу
Гоблины	Грифоны
Джермлайны	Ведьмы
Кобольды	Гиппогрифы
Змеи	Бесята
Пауки	Леукротты
Волки	Ликантропы
	Сахуагины
	Ползуны

Даймонлю

Владыка и закон: Даймонлю из-за кулис правит гипнотизер Доминик Д'Онэр. На публике он – советник лорда-губернатора Марселя Гуигноля, которого простой народ считает правителем Даймонлю. На самом же деле лорд-губернатор – марионетка Д'Онэра.
Лорд-губернатор пишет законы и проводит важные судебные разбирательства. При нем есть совет, состоящий из пяти советников, возглавляемый Домиником Д'Онэром. Д'Онейр манипулирует советниками точно так же как Гуигнолем. Городское ополчение помогает Д'Онэру поддерживать закон. Большинство его членов – воители 2-го уровня, экипированные проклепанными кожаными доспехами, короткими мечами и кнутами.
Земля: Даймонлю расположен на побережье Моря Печалей. Порт-а-Люсинь, самая большая деревня домена, лежит на берегу залива Перно. Есть еще Шатофо, торговая деревня неподалеку от восточной границы.
Закрытие границ: Д'Онэр может запечатать свой домен при помощи миража и самой земли. Стоя на границе, персонаж видит расстилающиеся как перед, так и за ним земли Даймонлю. В какую бы сторону он не пошел, он углубится в этот домен – любое избранное направление становится направлением к центру

Даймонлю. Будучи в лесу, персонажи могут и не заметить этого эффекта до тех пор, пока не выйдут из него там же, где и вошли. На побережье же Море Печалей исчезает из вида.
Народ: на первый взгляд, жизнь в Даймонлю хорошая и спокойная – у большинства людей есть и пища, и кров. Если же копнуть глубже, то низшие классы исполнены недовольства и страха. Большинство людей относятся к беднякам как к рабам, которыми нужно командовать, не обращая внимания на их желания. Нищета, болезни, криминал и даже убийства – вот явления, весьма распространенные в этом социальном слое.
Столкновения: у Доминика Д'Онэра есть могущественный враг, с которым могут иметь несчастье столкнуться путешественники: живой мозг Рудольфа фон Аубрекера, вынутый из тела нечестивым доктором Морденхеймом из Ламордии, старается узурпировать власть Д'Онэра, вмешиваясь в его ментальный контроль над народом Даймонлю. (Живой мозг Аубрекера описан в томе 2 Энциклопедии Монстров Равенлофта (2139).)
Даймонлю не особо изобилен монстрами. Известно, что несколько злых морских существ охотятся на обитателей суши, но случается это не очень часто. Обычно шанс столкновения днем или ночью составляет здесь 25%.

Распространенные	**Редкие**
Олени	Вепри
Змеи	Доппельгангеры
Пауки	Гоблины
	Кельпи
	Кобольды
	Сахуагины

Инвидия

Владыка и закон: Инвидией правит ведьма мадам Габриэль Адерре. Местные жители и не подозревают, что она – владыка домена, но они знают, что она могущественная и злая чародейка.
Земля: Инвидия – юго-западный домен, лежащий между Вербреком, Ситикусом и Баровией. Река Мусард змеится с юга на север и в нее вливается река Гундар, образовывая извивающуюся плодородную долину. Единственное большое поселение – Карина, с населением около 2000. Оно служит перевалочной базой для речного транспорта, но правда речные суда ходят здесь не очень часто.
Закрытие границ: когда Габриэль хочет запечатать Инвидию, домен окружает кольцо ужаса. Его нельзя увидеть или пощупать, но персонажи, пытающиеся пересечь границу домена наперекор воле владыки, оказываются охваченными беспричинным *страхом* (аналогично одноименному заклинанию, но без спасброска). После этого им необходимо пробежать 100 ярдов по направлению к центру домена, прежде чем они смогут восстановить самоконтроль.
Народ: в Инвидии распространены преступления, связанные с насилием и страстью. Злоба накапливается, спор разгорается все жарче, а за ними неизбежно следуют боль и скорбь. Местные жители даже на своих сородичей смотрят с подозрением или страхом, но больше всего они страшатся Мадам Адерре. Ее нечастые посещения города всегда приводят к росту числа стычек и разрывов дружеских отношений.

I: Домены Ядра

Столкновения: гости Карины должны опасаться Полночного Потрошителя, кровожадного охотника, чья территория – подернутые туманной дымкой переулки и темные аллеи этого города. Этот маньяк подробно описан в томе 2 Энциклопедии Монстров Равенлофта [2139].
Вероятность столкновения с нижеперечисленными существами составляет 33%, один раз за день и один раз за ночь. За пределами города путешественники могут столкнуться с Мадам Адерре и ее очарованными слугами. Это одна из немногих земель, где путешествие в сопровождении Вистани может привести к смерти. Сами они вне опасности, но те, кто путешествует с ними, не обладают невосприимчивостью к силам Мадам Адерре.

Распространенные	**Редкие**
Олени	Джермлайны
Змеи	Блуждающие огоньки
Волки	Волколаки

Картакасс

Владыка и закон: Картакассом правит волколак Харкон Лукас. Хоть он и пользуется признанием и почетом во всем этом домене, большинство местных жителей знают его только как барда. Лишь горстка людей знает о том, что он – волколак. И еще меньше знает о том, что он – владыка Картакасса.
Как приличествует владыке домена, изобильного бардами, Харкон принимал участие во многих событиях. Самые смертоносные из них – это когда его дочь, Акриэль Лукас, которая попыталась убить своего отца, заручившись помощью доктора Доминиани и герцога Гундара Гундаракского, но волколак ускользнул из лап своего отцеубийственного дитя, не без помощи группы храбрых и удачливых искателей приключений (см. приключенческий модуль *Пир гоблинов* [9298]). Другая часто воспеваемая история о Харконе – о его внебрачном сыне, Казимире и усилиях владыки по установлению взаимоотношений с ним (см. роман *Сердце Полуночи* [8059]).
Картакасс – небольшой домен, в нем лишь несколько городков, но в каждом из них есть свой *Мейстерзингер* – нечто вроде поющего мэра – который устанавливает законы и служит арбитром всех споров, как в самом городке, так и в его окрестностях.
Земля: Картакасс – густо поросший лесом холмистый домен у подножья Балинокских гор. Его холмы источены пещерами, и маленькими, и большими. Низменности часто затянуты туманом, поднимающимся от земли по мере того, как солнце клонится от полудня к закату. Леса здесь густые, почва каменистая, а тропинки вьются между деревьями. Уклонившись в сторону от дороги или просеки, всадник на лошади будет двигаться едва ли быстрее пешехода. Когда поднимается туман, верховое путешествие по бездорожью становится невозможно; всадник должен спешиться и вести лошадь в поводу, другой рукой раздвигая ветки.
Город Скальд, расположенный примерно в центре Картакасса, населяет около 2000 жителей. Это место славится своими овцами с особо тонким руном. Дома соответствуют картакасскому стилю: одноэтажные срубы с крутыми крышами, крытыми соломой. Дома имеют много арочных окон с крепкими ставнями, которые можно запирать изнутри. Ставни раскрашены в ярко-голубой и ярко-зеленый цвета; практически все жители Картакасса используют краску одних и тех же оттенков. Поселянам приходится постоянно подновлять свои крыши,

поскольку птицы безжалостно воруют солому для своих гнезд. Чтобы избежать этого, малочисленные зажиточные горожане покрыли крыши своих домов импортной красной черепицей.

Городок Гармония, на юге Картакасса, дает кров примерно 1500 жителей. Они утверждают, что у них – лучшие певческие голоса во всем Равенлофте, и оспаривают это только жители Скальда. Архитектура Гармонии совпадает с описанной выше, но дома в ней большего размера. Послеляне держат домашнюю скотину в жилом доме, в отдельных помещениях в задней части домов. Несмотря на все предосторожности, домашняя живность все равно становится добычей лис и волков.

Жители Картакасса расчистили землю вокруг всех поселений под фермы. В местном черноземе отлично растут корнеплоды – свекла вырастает до веса в 10 фунтов и даже больше. Красная свекла и ее ботва – основное сырье местной кулинарии.

В густых колючих зарослях на холмах Картакасса растут ягоды *микульберн*. Местные жители перегоняют их в напиток *микльбрау*. Общеизвестно, что этот горький напиток расслабляет горло и смягчает голос. Пить его – дело привычки; большинство иностранцев находят его отвратительным.

Закрытие границ: когда Лукас хочет запечатать свой домен, то те, кто желает покинуть его, слышат убаюкивающую песню, погружающую их в сон. (Ни одно заклинание или спасбросок не могут этого предотвратить, хотя персонажи игроков часто пытаются это сделать.) Они просыпаются через 1d6 оборотов игры, но если опять попытаются направиться к границе, то снова впадут в сон. А в это время к ним может подобраться стая волков…

Народ: у большинства жителей Картакасса белокурые волосы, светло-лиловые глаза, и бледная кожа.

Временами рождаются дети с волосами цвета воронова крыла, опять-таки с кожей цвета слоновой кости и обворожительным взглядом. Местный народ в основной массе худощав и грациозен.

Голоса жителей Картакасса – богатые и мелодичные, подобные голосам сирен или ангелов. У них есть мелодия для каждого дела, песня для каждого события. Их музыка вьется по лесу и эхом отражается от холмов. Многие мелодии кажутся наполненными печалью, но в основной своей массе жители Картакасса довольны жизнью и боятся лишь мародерствующих стай волков.

Как только солнце опускается за горизонт, жители Картакасса запираются в своих домах. Волки в Картакассе не только изобильны, но и необычно наглы. Они зачастую бродят по улицам и могут вломиться в любые незапертые ворота.

Больше всего народ Картакасса любит хорошие истории. Многие с легкостью могут сплести нить истории, благодаря годам практики. Под волчий вой в ночи семьи собираются у очага и обмениваются небывальщинами. Они называют их *фишкас* («придумки»). Гость, задавший картакассцу простой вопрос, скорее всего, получит в ответ байку, которая отправит гостя туда, куда Макар телят не гонял. Местные шутят такие шутки и друг с другом, и вполне добродушно относятся, если сами станут жертвой такого розыгрыша. Но все же никто не отправит друга в погоню за мечтой, которая заставит того остаться ночью в глуши.

Кроме всего прочего, Мейстерзингер учит детей музыке. Картакассцы верят, что многие из их песен – дар богов. Эти божественные песни, называемые *Мора*, дают уроки морали, доброты и счастья. Мейстерзингер поддерживает порядок и гармонию в своем городке, уча этим песням. Знание Мор и

способность хорошо их петь и толковать определяет его (или ее) статус в Картакассе. В каждом городке проводится ежегодное состязание в пении и рассказе историй, победитель которого становится Мейстерзингером, но чаще всего занимающий этот пост остается на нем много лет.
Столкновения: днем вероятность столкновения равна 50%. Ночью же она составляет 15% каждый час. В четверти всех столкновений участвуют волки – обыкновенные, лютоволки, вервольфы, волколаки и (зимой) белые волки.

Распространенные	**Редкие**
Вепри	Гули
Лютоволки	Гоблины
Кобольды	Леукротты
Вервольфы	Верлисы
Волки	Умертвия
	Волколаки

Кининг

Владыка и закон: этим доменом правит баньши по имени Тристесса. В отличие от большинства других стенающих духов, она может издавать свой вопль *три раза* в день. После смерти этой некогда могущественной и злобной эльфийки дроу из Арака (домена, исчезнувшего после Великого Слияния), ее дух был поглощен Туманами и темные силы даровали ей маленький домен Кининг. Эта баньши может чувствовать присутствие в своем домене любых живых существ, но нападает обычно лишь на тех, что достаточно глуп, чтобы начать восхождение на ее гору. Тристесса фигурирует в игровом приложении *Темные владыки* (9331).
Земля: если Тристесса кричит, то путешественники услышат ее леденящие вопли, как только войдут в домен. Его территория – непосредственные окрестности Горы Плача, в котором живет баньши. Здесь нет признаков жизни – лишь одинокая высокая гора. У ее подножия лежат руины города, который могло населять около 10000 человек. Согласно Вистани, гора источена туннелями и пещерами.
Закрытие границ: Тристесса может запечатывать свой домен стеной ветра. Никто не может пройти или пролететь сквозь эту стену и никакая магия не может уменьшить ее силу.
Народ: в Кининге не обитают живые – лишь зомби и умертвия, заполняющие город у подножия горы. Их бесстрастные повседневные действия пародируют то, чем они занимались при жизни. Они нападают на любого живого, который попытается вмешаться в их существование.
Столкновения: здесь можно найти любую нежить, не питающуюся плотью. (Это исключает гулей, вампиров и им подобных.) Также здесь нет и личей. Каждый час есть вероятность 25% столкнуться со странствующей нежитью.

Ламордия

Владыка и закон: истинным владыкой этого домена является Адам, монстр Морденхейма, но об этом практически никто не знает. Ламордийцы считают, что этой землей правит барон фон Аубрекер.

I: Домены Ядра

Земля: Ламордия – прибрежный домен в северо-западной части Ядра. Даркон, Фалковния и Даймонлю прижимаются к ней с боков и кажется, что они выталкивают Ламордию в Море Печалей, точно также как дети подталкивают своего товарища навстречу драке. С северо-запада постоянно дует холодный ветер, яростно хлещущий Ламордию. Зимой гавани затягивает лед, а на каменистом побережье вырастают ледяные торосы. Нередко бывает так, что в Ламордии свирепствует буран, в то время как в Дарконе идет мелкий дождичек, а в Даймонлю стоит ясная погода. Поздней весной тающий снег превращает дороги Ламордии в густую липкую грязь. А когда наступает короткое теплое лето, то тучи москитов заполоняют этот домен, осаждая оленей и лосей.
Вдоль восточной границы этого домена простирается лесистый горный хребет, прозванный «Спящий Зверь», укрывающий Фалковнию от бурь Ламордии. Река Мусард пронзает южный конец хребта, и идет на север до тех пор, пока не разливается в дельту.
В состав Ламордии входит часть Моря Печалей. Рядом с северной оконечностью домена лежит несколько островов, которые тоже входят в земли Адама. Самый большой из них, Остров Агонии – логово Адама. За ним расположен остров Гибели, на котором живет ужасная медуза Алтея. (Ее история изложена в томе 2 Энциклопедии Монстров Равенлофта [2139]).
Во время летних отливов острова соединяются с материком илистой дамбой. По ней можно пройти на остров, но идти приходится медленно и осторожно, поскольку ил может засосать взрослого мужчину по пояс, если не глубже, если тот не будет тщательно выбирать, куда ступать. Морские птицы беспокоят путешественников, они пикируют, галдят и даже иногда нападают. В прилив вода полностью заливает дамбу. Зимой острова соединяются с материком ледяными полями, усеянными торосами. Тогда для безопасного прохода к островам путешественникам нужны будут веревки и ледорубы с альпенштоками.
В Ламордии два основных поселения: Людендорф и Нойфюрхтенбург, оба с населением меньше 1000 человек. Как и в других доменах, путешественники могут натолкнуться в глуши на уединенные избушки, но жизнь здесь слишком тяжела, чтобы привлекать много иммигрантов.
Шлосс Морденхейм, поместье доктора Морденхейма, расположен на побережье, к северу от Людендорфа. Особняк имеет славу населенного призраками и местные жители стараются к нему не приближаться. (Они терпят доктора, но не любят и не доверяют ему.) Поместье расположено на утесе. Весной и летом волны бьются о скалы под ним. Утес этот источен пещерами. Еще сильнее местные жители боятся Острова Агонии. Кое-кто утверждает, что там обитает морской монстр, пожирающий людей. Остальные называют это место «домом дьявола». Никто, даже безрассудно смелые ребятишки, не пойдет на этот остров добровольно.
Барон фон Аубрекер, аристократ вроде бы правящий этой землей, живет в замке, возвышающемся на Спящем Звере, несколькими милями южнее Людендорфа.
Народ: жители Ламордии благочестивы и мужественны, они не падая духом переносят долгие зимы. Бураны могут заставить их сидеть дома, но выпавший снег им не мешает – они перемещаются на санях, лыжах и снегоступах. Большинство местных жителей – ремесленники. Они проводят долгие зимние вечера за изготовлением мебели и музыкальных инструментов. Как только сходит снег и дороги становятся проходимы, их поделки вывозятся в другие

домены. Свой товар они продают за весьма неплохую цену, треть доходов от продажи отходит барону. В труднодоступных местах этого домена обитает немного трапперов и несколько шахтеров. Пастухи зимуют со своими стадами на подветренных склонах Спящего Зверя.
Пища жителей Ламордии богата жирами и протеинами – любимое блюдо – пудинг, сдобренный овечьей кровью, а основной продукт питания и экспорта – козий сыр.
Столкновения: в этом домене обитает зловещий вампир-ребенок Мэрили, она вводит злополучных взрослых в заблуждение своей кажущейся юностью и невинностью. (Ее история рассказана в игровом приложении *Темные владыки* [9331].) Помимо нее в Ламордии довольно мало бродячих монстров, но всегда есть вероятность столкнуться с монстром Морденхейма или обыкновенным големом плоти. Иногда сюда переселяются разумные существа из других доменов, влекомые относительным уединением этой земли. Делайте бросок на столкновение один раз днем и один раз ночью; вероятность равна 25%.

Распространенные	**Редкие**
Вепри	Медведи
Олени карибу	Големы плоти
Гигантские ласки	Гигантские рыси
Американские лоси	Ликантропы (морские волки)
Волки	

Те, кто хочет бросить вызов Острову Агонии и столкнуться с Адамом, должны сыграть в приключенческий модуль *Ярость Адама* [9439]. Те же, кто интересуется создателем этого темного владыки, могут прочесть роман *Морденхейм* [8064].

Марковия

Владыка и закон: Марковией правит повелитель зверей Франтишек Марков. Зверолюди зовут его *Диосамблет* или «бог, что ходит среди нас». Вистани зовут его «Господин Боли».
Земля: Марковия дика и неокультурена. До Великого Слияния она лежала в Балинокских горах, неподалеку от центра Ядра, но после слияния она перенеслась в Море Печалей. Она состоит из большой долины и окружающих ее гор. Нет никаких городов, есть лишь редкие группки кривобоких хижин, сооруженных зверолюдьми Маркова.
Закрытие границ: когда Марков хочет запечатать Марковию, вокруг острова начинается ужасный шторм, а в водах кружат группы акул, ищущих тех, кто разгневал владыку. Попасть в Марковию, как и уйти с нее, можно через Туманы, но если Марков не хочет, чтобы они поднимались, то чаще всего они и не поднимаются.
Народ: в Марковии нет другого населения кроме зверолюдей, созданных Марковым, и путешественникам не стоит здесь задерживаться, а то можно самим стать местными жителями. Владыка Марков считает гостей домена дарами темных сил – дополнительным сырьем для своих созданий. Он стремится захватывать и сохранять в целости тела всех попадающих в его домен. При помощи пересадок тканей и гормональных инъекций он превращает их в зверолюдей. Он не применяет анестезию, поэтому трансформация и

сопутствующая боль превращает зверолюдей в умственно неполноценных или просто сводит их с ума.
Зверолюди живут охотой и собирательством. Большинство беспрекословно повинуется Маркову. Они боятся его и считают богом. Марков поощряет такую веру.
Столкновения: делайте броски на столкновения по два раза, днем, и ночью; вероятность всегда равна 50%. В большинстве столкновений участвуют зверолюди. У них постоянный приказ приводить всех незваных гостей в поместье Маркова. (Но, тем не менее, Вистани они не трогают.) Сначала зверолюди пытаются мирно препроводить незваных гостей, просто приглашая их в поместье Маркова. Если же это не срабатывает, то они пускают в ход силу.

Распространенные	**Редкие**
Зверолюди	Медведи
Змеи	Вепри
Пауки	Олени
Волки	Горные львы

Мордент

Владыка и закон: Мордент контролирует привидение лорда Годфроя, хотя из местных жителей об этом знают очень немногие. Они считают его прискорбной частью местной обстановки и злым существом, которого надо избегать, но никак не связывают его с правлением или законом. Наибольшая политическая власть в руках мэра Мордентшира. Его поддерживают отряды полиции, состоящие из воинов 1-го уровня, экипированных кожаными доспехами и пехотными булавами.
Земля: западный край Мордента омывает Море Печалей. Отвесные утесы нависают над неспокойным морем, но мало какие из них выше 150 футов. Берега каменисты; почти везде набегающие волны разбиваются в пыль о каменные валуны. За линией утесов местность переходит в густые леса или медленно понижается, превращаясь в вересковые пустоши. Несколько клочков земли лежат ниже уровня моря.
Река Ардент течет по Морденту на север, до тех пор, пока не приближается к Мордентширу, единственному большому поселению домена. Здесь, практически в центре побережья, река внезапно поворачивает и впадает в залив Ардент. Город, расположенный на высоком меловом утесе, нависает над тихой гаванью. Мордентшир может похвастаться населением примерно 2000 человек. Неподалеку от Мордентшира расположены два достойных упоминания поместья: Дом на Холме Грифона и Хизер Хаус. Местному населению Дом на Холме Грифона известен тем, что в нем живет привидение лорда Годфроя. Это злое место, населенное кошмарными существами. Хизер Хаус же – родовое поместье семьи Уизермэй. Эта семья владеет большей частью земель прямо на юго-запад от города.
Закрытие границ: Туманы Равенлофта лежат в море всего лишь в нескольких сотнях ярдов от берега. Они скрывают горизонт и слепят каждый закат. По просьбе лорда Годфроя, Туманы накатываются с моря и плотно охватывают берег. На других частях границы Туманы встают просто из земли, полностью запечатывая домен. Персонажи, вошедшие в эти Туманы, обнаруживают, что все направления ведут обратно в Мордент.
Народ: уроженцы Мордента бывают всех окрасов и размеров, но все они – люди. Рабочие Мордента по большей части рыбаки, подтянутые и худощавые

благодаря своей работе. Море дает им жизнь, и они уважают всякого, кто, как и они, живет морем. Крестьяне, живущие вдали от деревень в основной своей массе – пастухи.

Практически каждый житель Мордента знает, что Дом на Холме Грифона населен призраками. Они свято верят в привидений и других существ «с той стороны» (и небеспричинно), и кроме того, весьма суеверны. Но они не считают, что такие существа могут вторгнуться в их дома. Как гласит местная пословица «Не ходи в гости ко злу, и оно к тебе не придет».

По большей части местный народ приветлив и дружелюбен с чужаками, но все равно остается с ними учтив, сдержан и зачастую скрытен. Жители Мордента - мастера отговорок. Они часами могут болтать о всяких пустяках, но редко отвечают на личные вопросы или вопросы по сути дела. Когда рассказчика вынуждают рассказывать, он обычно делится старинной историей о некоем алхимике из Мордентшира, который изобрел *Аппарат* несколько сот лет назад. Кое-кто говорит, что это устройство может отделить душу любого существа и уничтожить ее, или даже вселить в другое тело. (Родители здесь обычно пугают детей этой версией истории, или поддразнивают ребенка «Ты не мой ребенок. Тебя наверняка прислал Аппарат »). Другие утверждают, что *Аппарат* может разделить добро и зло в личности, создав два существа. Предположительно *Аппарат* был уничтожен, но этому нет никаких достоверных свидетельств. Большинство местных жителей считают, что эта история вымышлена от начала до конца. (Подробнее о *Аппарате* см. стр. 125 *Царства Ужаса*).

Столкновения: ни в самом Мордентшире, ни в его окрестностях никогда не случаются возможные столкновения с монстрами. Это не касается окрестных лесов, лишь самого города и окрестных ферм. (В городских столкновениях могут участвовать Вистани, странный народ или обыкновенные животные). И наоборот, окрестности Холма Грифона наводнены ужасными существами, особенно нежитью (за исключением вампиров и личей).

В таблице перечислены распространенные в Морденте существа. Днем, вдали от Холма Грифона, у персонажей есть шанс 25% столкнуться с чем-то из списка; после заката этот шанс удваивается. На печально известном холме или в его окрестностях шанс столкновения равен 20%, два раза за день. А ночью на Холме Грифона столкновения происходят каждый час.

Распространенные	**Редкие**
Гули	Любая нежить
Места, населенные духами	Летучие мыши
Ликантропы	Гейсты
Полтергейсты	Ведьмы
Тени	Бесята
Змеи	Сахуагины
Пауки	Блуждающие огни

Мордент – место действия приключенческого модуля *Вой в ночи* [9466].

Новая Васса

Владыка и закон: владыка Новой Вассы – Малкен, альтер эго сэра Тристана Хайргарда. Судя по всему, сэр Хайргард – просто дворянин, но довлеющее проклятье превращает его в ужасного демона по имени Малкен. Этот звероподобный человек запугал многих молодых женщин и убил многих

мужчин, вставших у него на пути, но до сих пор, даже женщина, любящая сэра Хайргарда, его ни в чем не заподозрила.
Политический лидер этого домена – принц Отмар. Его городское ополчение состоит из бойцов 1-го уровня, экипированных кольчатыми доспехами и дубинками.
Земля: Новая Васса лежит в изгибе Балинокских гор, на восточной стороне Ядра. Рядом с Балинокскими горами местность камениста и обрывиста, но к востоку она быстро превращается в поросшее травой плато, покрытое редкими скальными выходами. За исключением местности около рек, леса здесь скудны. Примерно четверть земли занята под фермы. Пшеница, овес и рожь – вот основные выращиваемые злаки. Почва камениста и поля, расчищенные под засев, ограждены грубыми каменными стенами. Несмотря на относительно недавнее появление здесь Новой Вассы, многие из стен выглядят древними. Заброшенные каменные хижины с провалившимися крышами отмечают места обитания забытых семей. Хижины обычно выстроены в кольцо и окружены невысокой каменной стеной.
Даже более новые здания Новой Вассы повсеместно строятся из камня. Местная древесина обычно сгнивает всего за несколько лет. В результате, строительный лес чаще всего завозится сюда из других доменов.
Практически в центре Новой Вассы расположен город Кантора. Размерами он соперничает с Лекаром и Ил Алуком, с 16000 обитателей, живущих в довольно убогих условиях. Городки Лиару, Эгертус, Берговицу и Арбору населяет от 2000 до 8000 жителей.
Этот домен славится своими лошадями. Многие из них живут дикими, особенно на восточных пастбищах, простирающихся до самого горизонта. Табуны от 20 до 50 голов громом проносятся по равнине, горячие и свободные. Лучшие скакуны Равенлофта ведут свою родословную от предков из Новой Вассы. Гром копыт разносится по равнинам и ночью, но кое-кто утверждает, что тогда смертных лошадей сменяют адские скакуны.
Закрытие границ: двойственность сэра Хайргарда/Малкена делает невозможным закрытие границ Нова Ваасы. В то время как Малкен может захотеть запечатать домен, его половина, принадлежащая Хайргарду, отказывается признать наличие зла в себе; по-видимому, именно от этого проистекает недостаток ментального сосредоточения для выполнения подобной задачи. (Хайргард, безусловно, живет, отвергая свой статус владыки). Однако стоит только кому-нибудь вызвать гнев Малкена, как тот нанимает убийцу, который будет выслеживать обидчика по всему Равенлофту, до тех пор, пока тот не вернется в Новую Вассу уладить неоконченные дела или не даст Малкену удовлетворения каким-либо иным образом.
Народ: общество Новой Вассы четко делится на небольшое количество аристократов, огромное количество бедноты и тонкую прослойку среднего класса, состоящего из сборщиков налогов, торговцев и сообразительных бандитов. В поселениях свирепствуют порок и насилие, в любом городе необычно большое количество игорных домов и таверн.
Столкновения: на равнинах Новой Вассы путешественник обязательно увидит скачущие табуны черных лоснящихся лошадей, возможно от 40 до 50 голов, следующие за своими вожаками. После наступления ночи их место на равнинах занимают адские скакуны и те, кому очень не повезло, могут столкнуться с табуном от 10 до 20 этих злых существ.

I: Домены Ядра

Некогда любимый ученик сэра Хайргарда, Десмонд Ла Рош, скитается по равнинам Новой Вассы, превращенный в полуголема и сошедший с ума. Его преступление заключалось в том, что он узнал двойственную природу человека, которому поклонялся. Его история рассказана в томе 2 Энциклопедии Монстров Равенлофта [2139].

Большая часть остальных столкновений – с бандитами и людьми, помешанными на насилии. Единственный серьезный хищник – степные кошки. Эти черные бесхвостые существа обитают в разломах скальных выходов и охотятся по ночам. Самки охотятся прайдами, убивая лошадей и других млекопитающих меньших размеров. Шанс столкновения 25%, один раз за день и два раза за ночь.

Распространенные	**Редкие**
Лошади	Джермлайны
Степные кошки	Ликантропы
Змеи	Кошмары
	Волки

В домене Новая Васса разворачивается действие приключенческого модуля *Пробужденный* [9452].

Море Печалей

Владыка и закон: капитан Питер ван Райс, хозяин *Непреклонной*, является владыкой и узником Моря Печалей. Некогда исследователь, торговец и капер, капитан ван Райс проклят на то, чтобы злобным привидением вечно курсировать по Морю Печалей.

Море Печалей не является государством в общепризнанном значении этого слова и не имеет законного правителя среди обитателей суши. Некоторые прибрежные домены считают прибрежные воды своей территорией и владыки всех этих доменов могут заявить, что все море является их собственностью. Но на самом деле, именно ван Райс является истинным владыкой и повелителем этого водного домена.

Земля: Море Печалей – туманное водное пространство, границы которого постоянно меняются. Хотя берега его остаются неизменны, никто не может однозначно определить, насколько далеко оно простирается от земель Ядра. Кое-кто считает, что если заплыть достаточно далеко, то Туманная Граница может пропустить в клубящиеся серые туманы Плана Эфира. Воды Моря Печалей горьки, бурны и холодны. Плотные туманы постоянно скрывают его поверхность, и ужасные ветра могут налететь безо всякого предупреждения. Очень редко впередсмотрящий может оглядеть более мили вокруг корабля, и никто не сможет сказать не солгав, что видел здесь солнце или звезды.

Туманы Моря необычно плотны и липки. Когда корабль входит в туман, кажется, что время останавливается. Тишина лишает присутствия духа, туман гасит все звуки и леденит путешественников до костей. Видимость ограничивается несколькими ярдами, вынуждая все парусные суда отдаваться на волю ветров и течений.

В туманах Моря Печалей скрывается несколько островов. Где-то на его западных просторах лежит Марковия, а некоторые острова не имеют владыки и являются частью самого Моря. Ходят слухи о мрачном домене под названием Грабен, в 75 милях от побережья Ламордии, но сведения о нем обрывочны. (Заинтересовавшиеся им могут обратиться к игровому модулю *Корабль Ужаса* [9321]). Задокументировано очень мало высадок на какой-нибудь из этих островов и совершенно невероятно натолкнуться на один и тот же остров

дважды, вне зависимости от того, сколько его разыскивать. Большинство моряков ходят по этому морю, держа в видимости побережье Ядра. Постоянно смещающийся центр домена – это *Непреклонная*. Куда бы она и ее обреченный хозяин не направились, предательские туманы и течения следуют за ними.

Закрытие границ: Питер ван Райс может запечатать границы своего домена, вызвав стены непроницаемого тумана, останавливающего в себе любое судно, пытающееся уплыть. Летуны в нем медленно тонут, падая в бурные воды, кишащие акулами.

Народ: у Моря Печалей нет уроженцев, принадлежащих к человеческой расе, но моряки из Ламордии, Даркона, Даймонлю и Валакана часто отваживаются ходить в его опасных водах. Небольшое число рыбаков, промысловиков и торговцев курсируют по морю между этими доменами. Большинство из них никогда не удаляется от суши, а те же, кто это делает, редко рассказывают о том, что лежит за горизонтом.

Столкновения: существа в Море Печалей редки. Отважные капитаны охотятся на тюленей, китов и ловят косяки арктических рыб. У моряков прибрежных доменов есть неписаный кодекс ненападения на море; все мореманы – братья перед лицом предательского и изменчивого океана.

Самое ужасающее столкновение Моря Печалей – это увидеть проход *Непреклонной*, корабля-призрака ван Райса. Говорят, что любой корабль, которому не посчастливилось встретить *Непреклонную*, никогда не вернется в порт.

Распространенные	**Редкие**
Туманные мели	Боулины
Нордвесты [Nor'westers]	Лацедоны [Lacedons]
Тюлени	Гигантские кальмары
Киты	Морские пауки
	Морские змеи

Ришмюло

Владыка и закон: этим доменом правит веркрыса Жаклин Ренье. Большая часть местного населения не знает, что эта земля наводнена веркрысами, но даже тем, кто осведомлен об этом, неизвестно, кто же предводитель этих тварей.

Земля: в Ришмюло три больших города: Понт-а-Мюзо, Сан Ронж и Мортиньи. Как минимум треть зданий каждого города пустует или лежит в руинах. Четырнадцать тысяч людей живет в Порт-а-Мюзо, но город мог бы вместить с комфортом примерно 20000 – многие здания в городе заколочены и населены разнообразнейшими паразитами. Аналогично, примерно 6000 человек населяет некогда великий город Сан Ронж, а дома для еще 12000 жителей стоят пустыми. Наибольшее население на данный момент в Мортиньи – примерно 7000 жителей. Если здания могут служить подсказкой, то некогда здесь жило еще примерно 5000.

Поселения Ришмюло славятся своими великолепными канализационными системами. В лабиринтах канализации и обитают веркрысы.

Закрытие границ: когда Жаклин Ренье хочет запечатать свой домен, изо всех щелей и темных углов выплескивается полчище гигантских крыс, которое создает границу шириной минимум в 50 футов. Эти монстры буквально висят гроздьями на деревьях, если свободного места на земле уже не хватает. Если

кто-нибудь попробует над ними пролететь, то обнаружит, что воздух его не держит, и он медленно опускается к жадно ощеренным пастям, если только не повернет немедленно назад.
Народ: любая семья Ришмюло обитает в большом доме, или нескольких домах – в количестве достаточном для комфортной жизни. Большинство строений постепенно разрушается или лежит в руинах. Жители Ришмюло не собственники того, чем владеют – все, что у них есть, было брошено кем-то до них.
Столкновения: Ришмюло – не самое безопасное место для одиночек. В дневное время вероятность столкновения составляет 50%. Делайте один бросок для группы персонажей игроков. Если же персонаж в одиночестве или у него всего один спутник, то делайте два броска. Ночью делайте два броска, с вероятностью 50% для средних по количеству персонажей групп. Если же после наступления ночи вне помещения оказалось один или два персонажа, то делайте три броска.

Распространенные	**Редкие**
Гоблины	Бербаланги
Крысы	Плащевики
Змеи	Ликантропы
Пауки	Скелеты
Веркрысы	Умертвия
	Зомби

Ситикус

Владыка и закон: Ситикусом вынужденно правит рыцарь смерти лорд Сот. Родина его – Кринн. Синяя воительница Китиара – его давняя темная страсть. Завлеченный, как ему казалось, голосом Китиары, Сот шагнул в межпространственный провал и очутился в Равенлофте. (Чтобы узнать о его жизни на Кринне, см. продукты по набору для кампаний Копье Драконов®, а о том, как он очутился в Равенлофте и получил свой домен, можно узнать из романа *Рыцарь Черной Розы* [8057]).
Земля: Ситикус расположен в юго-западной части Ядра, к востоку от Валакана и к югу от Вербрека и Инвидии. Местность покрыта густыми лесами, там много расселин и невысоких утесов. В низинах множество звенящих ручьев и неглубоких прудов.
Замок Сота, Твердыня Недрагаард, спрятан между двумя зловещего вида горными хребтами. Замок этот – дар от темных сил Равенлофта. Он весьма похож на Твердыню Даргаард на Кринне. Лорд Сот пребывает здесь в компании теней душ и немертвых воителей, населявших его замок на Кринне.
Закрытие границ: на Кринне рыцарь смерти был принужден каждую ночь слушать песнь о своих грехах. В Равенлофте он может запечатывать границы, напевая эту гнетущую балладу. Когда он начинает петь, к нему присоединяются голоса других певцов. Звук, исходящий от границ, столь ужасен, что ни один смертный не в силах его выдержать. Выбор прост – или возвратиться в Ситикус, или совершенно сойти с ума.
Народ: все жители Ситикуса – эльфы. Они привечают представителей других рас, но мало кто выдерживает пребывание здесь. Сот презирает эльфов, поскольку на Кринне именно они ввели его в заблуждение и вынудили потерять честь. Ситиканцы чувствуют привязанность к своей земле, но не понимают ее

сути. Даже самые несчастные из них остаются в этой земле, отчасти из-за того, что знают, что в других доменах не потерпят присутствие их расы.
По легенде, ночами в холмах скитается темноволосая женщина. Эльфы утверждают, что это Китиара, являющаяся мучить лорда Сота. Все еще жаждущий обладать ею, он тоже надеется на то, что это – она.
Столкновения: большинство столкновений с существами происходит с баньши и другой нежитью. Есть вероятность 33%, что возможное столкновение произойдет один раз за день и с такой же вероятностью – три раза за ночь.

Распространенные	**Редкие**
Баньши	Любая нежить
Олени	Ликантропы
Змеи	Волки

Тепест

Владыка и закон: Тепестом совместно правят три ведьмы – это единственный известный правящий триумвират. Эти ведьмы относятся к тем три видам, которые описаны в *Бестиарии*. Люди знают о них только по мифам и легендам. Их длинная и печальная история подробно изложена в игровом приложении *Темные владыки* [9331].
Земля: Тепест угнездился в Балинокских горах прямо на юг от Кининга и Даркона. Тракт Тимори (использовавшийся для пересечения Балинокских гор, но ныне обрывающийся в Теневой Провал) пересекает Тепест с востока на запад. Практически в центре домена, тракт изгибается вдоль берега озера Кронов. Прозрачная вода этого озера никогда не замерзает окончательно, хотя окружающие пики практически по полгода покрыты снегом и льдом. На восточном берегу озера стоит деревня Виктал. Городок Келли расположен на 25 миль восточнее по тракту Тимори.
Закрытие границ: когда ведьмы хотят запечатать домен, на его границах поднимается ужасная буря. Хлещущий дождь, снег и разряды молний гонят путешественников в домен, по направлению к озеру. Магия на эту бурю не действует.
Народ: Виктал и Келли населяет примерно по 3000 жителей. Народ здесь простой и бедный, живет в небольших беленых домиках, крытых вязанками хвороста. Из гордости они украшают стены своих домиков яркими и сложными растительными орнаментами. Летом в оконных ящиках для растений цветёт множество цветов.
Виктальцы пасут овец и коз, охотятся на вепрей и медведей или ловят на озере осетров. Икра – местный деликатес, приберегаемый для особых случаев. Жители Келли тоже пасут скот и охотятся. Все козы носят колокольчики и вечером, когда пастухи гонят стада с выпаса, эхо мягкого позвякивания разносится по всей долине.
Тепестианцы весьма суеверны, они верят в «малый народец» и злых духов, похищающих грешников. Когда наступает ночь, все двери крепко закрываются. Местные жители запирают свой скот в круглые, крытые хлева, сработанные из дерева и хвороста. Местная древесина горит неохотно, выделяя массу дыма, поэтому зачастую очаги топят кизяком.
Столкновения: есть в Тепесте два существа, которых стоит опасаться путешественникам (помимо трех ведьм). Во первых, те, кто гуляет ночью, могут иметь несчастье столкнуться с Юго Хэскетом, одним из главных инквизиторов

I: Домены Ядра

Петровно, который был превращен в особо злобного и могущественного вурдалака. Во-вторых, те, кто путешествуют юго-западнее озера Кронов, попадут в пущу Чернкорня, злобного энта, которому подвластны особо ужасные силы. Оба они подробно описаны в томе 2 Энциклопедии Монстров Равенлофта [2139].

В этих землях распространены и гоблины. К счастью, ненасытность ведьм удерживает их численность в приемлемых пределах. Но к несчастью, ведьмы также любят полакомиться плотью людей и нелюдей. Днем делайте один бросок на столкновение; вероятность равна 50%. После наступления темноты делайте два броска, но вероятность остается та же. Если персонажи исследуют отдаленные районы, то удвойте количество бросков.

Распространенные	**Редкие**
Олени	Медведи
Гоблины	Кельпи
	Змеи
	Волки

Фалковния

Владыка и закон: владыкой домена является Влад Драков, ставший из наемника королем, и его жестокое ополчение контролирует эту землю. Однако не все являются воинами, бюрократы тоже получают офицерские чины. В Фалковнии нет полиции – только армия (см. «Столкновения», ниже), поэтому судебные разбирательства проводятся военными трибуналами. Тюрем совсем немного и они практически пусты, так как правосудие здесь скоро и жестоко. Драков требует как минимум одной казни в день, вечером во время ужина. Он вкушает пищу, наблюдая за медленной смертью узника. По особым случаям ради его удовольствия на толстые длинные колы насаживается до 40 людей. Иногда он приглашает оркестр, чтобы тот аккомпанировал их воплям. Если Равенлофт – тюрьма для проклятых, то мало кто заслужил ее больше, чем Драков.

Земля: Фалковния лежит в северо-западной четверти Ядра, к югу от Даркона и к востоку от Даймонлю. Населенные области окружены небольшими фермами, основной продукт которых – пшеница. Остальная часть домена покрыта лесами. Дороги здесь широкие и поддерживаются в хорошем состоянии, для облегчения передвижения войск.

Лекар, второе по величине поселение Равенлофта, лежит в западной части Фалковнии. В Равенлофте совсем мало городов, окруженных стенами, и Лекар – один из них. В его стенах обитает свыше 15000 жителей и примерно четверть из них – солдаты. Местоположение и превосходные дороги превращают этот город в естественный центр торговли. Улицы заполнены торговцами, предлагающими товарами из всех соседних доменов. Когда торговцы уходят, за ними идут нищие, старающиеся урвать все, что можно. Они сидят у каждой двери, пристают к прохожим с мольбами, протягивая руки. Многие нищие, покалеченные солдатами, не могут даже стоять. Большинство жителей Лекара живет за чертой бедности. Извивающиеся улочки в бедных кварталах завалены нечистотами, грязью и мусором.

В Фальковнии есть еще три довольно больших города, до некоторой степени фортифицированных. Штангенград, с населением 6500, торчит на северной границе, рядом с Дарконом. Еще 5000 фальковнийцев проживает в Сильберфасе, на берегу озера Кригфогель. Аэри, городок на южной границе,

населяет 2000 жителей. Морфенци, в восточных угорьях, приютил около 1500 жителей.

Большую часть этого домена покрывают леса. Фальковнийский строевой лес высок и черен, в отличие от строевого леса остальных земель. Этот густой лес очень трудно валить и расчистка дорог превращает молодежь в стариков еще до того, как ей исполнится 30. Местные называют эти деревья *vigila кimorta* или «часовые смерти». В восточной Фальковнии, где рвутся к небесам Балинокские горы, многие деревья умерли. Коры и листвы уже нет, но голые стволы все еще стоят, высохшие до белизны плавника. По легенде, дерево умирает, когда Драков казнит узника. Некоторые утверждают, что при этом деревья загораются и огонь сжигает кору.

Закрытие границ: эта земля не закрывается волей Дракова и у него нет магических средств для осуществления этого. Для контроля над границами он посылает свои отряды их патрулировать. Известие о закрытии границ быстро расходится среди народа, вместе с предупреждением путешественникам. Пойманных при переходе границы казнят прямо на месте.

Народ: народ Фалковнии находится под тяжким гнетом – налогов, трудовых повинностей и притеснений со стороны солдат Дракова. Каждому ребенку ставится на лоб знак сокола, метка Дракова, чтобы явно указать подчиненное положение. Народ презирает Дракова, но не осмеливается проклинать его публично. У народа не хватает сил сбросить его. Поездки в другие домены запрещены всем, за исключением немногих избранных; лишь иностранцы могут пересекать границы, но и то не без затруднений.

В малых и больших городах жители носят одежду тускло-коричневого оттенка. Этого обычая придерживаются и наблюдательные иностранцы, так как никто не хочет выделаться из толпы – привлечь внимание – значит подвергнуть свою жизнь опасности. Вдали от столицы жизнь все равно трудна, но отряды Дракова менее жестоки.

В Фалковнии нет места нелюдям. Драков объявил их государственной собственностью и приравнял к движимому имуществу. Он поощряет межрасовые браки, но народ им препятствует. Дети, у которых только один из родителей – человек, забираются государством сразу после рождения.

Солдаты – самый высший класс общества Фальковнии; никто не может получить более высокий статус. Сливки местного общества – исключительно военные, безоговорочно верные Дракову. Офицеры не платят налогов, беспрепятственно путешествуют, и имеют много других привилегий. Только солдаты имеют право носить оружие. Обладание оружием для мирного гражданина – преступление, караемое смертной казнью, причем карается вся его семья.

Столкновение: в Лекаре свирепствует вампир Владимир Людзиг, исключительно кровожадный монстр (чья история изложена в томе 2 Энциклопедии Монстров Равенлофта [2139]). А так, и днем, и ночью шанс возможного столкновения равен 50%. В Фальковнии совсем мало нежити (здесь хватает и живых ужасов). Неподалеку от обжитых районов примерно половина всех столкновений – с солдатами. По большей части они – бойцы 3-го уровня, экипированные чешуйчатыми доспехами, копьями и щитами. Элитные подразделения укомплектованы бойцами 5-го уровня в наборных доспехах, вооруженными мечами или различными видами древкового оружия.

Распространенные	**Редкие**
Хищные птицы	Медведи
Вепри	Гиппогрифы

I: Домены Ядра

Олени	Кобольды
Грифоны	Джермлайны
Волки	Ликантропы
	Сатиры
	Блуждающие огни

Форлорн

Владыка и закон: этой землей из замка Тристанойра правит Тристан АпБланк. Днем он – весьма харизматичный вампур, а ночью – призрак. Этот владыка пойман не только доменом, но и своим замком. В его странных залах, бросающих вызов времени (см. коробочное приключение *Замки Форлорна* [1088]), он неустанно ищет способ избавиться от своего проклятья. Кроме того, он ментально управляет гоблунами, наводнившими этот домен, приказывая захватывать проходящих путешественников и доставлять их в свой замок.
Земля: Форлон – один из самых старых и маленьких доменов Ядра. Он угнездился в Балинокских горах между Баровией, Картакассом и Хазланом. Земля эта лесиста и изобильна, но здесь обитает весьма мало обыкновенных животных. В Форлорне нет ни деревень, ни городов. В узкой извивающейся долине лежит Озеро Красных Слез. Озеро окружают красные гранитные утесы, каждый вечер на закате солнца, отражающиеся в воде. Те, кто посетил домен и смог его покинуть, рассказывают истории о подводных монстрах, обитающих в непроницаемых глубинах этого озера.
Закрытие границ: побег из замка Тристенойра – самая трудная задача в этом доменене, хотя ходят слухи, что при попытке покинуть Форлорн беглецы окажутся парализованы и не способны пошевелиться даже при помощи заклинания *снятие паралича*.
Народ: Форлорн густо населен гоблунами (см. том 1 Энциклопедии Монстров Равенлофта [2122]), которые систематически вырубают леса и играют в странные жестокие игры. Здесь также есть несколько крошечных конклавов человеческих друидов, тщетно пытающихся очистить эту землю от зла, Тристан их ненавидит, гоблуны на них охотятся, и они стараются никому не показываться на глаза.
Столкновения: дорогу путешественнику могут случайно перейти волки-зомби (см. набор *Замки Форлорна*) и гремишки (см. том 3 Энциклопедии Монстров Равенлофта [2153], выходит в ноябре 1994 года или посмотрите оригинальный коробочный набор *Царство Ужаса*), но основную угрозу представляют самые распространенные существа Форлорна – гоблуны. Столкновения в самом замке – совсем другое дело, в них в основном участвуют призраки.

Хазлан

Владыка и закон: в этом домене власть олицетворяет абсолютный диктатор, злой волшебник Хазлик. Небольшой совет «губернаторов» (по сути своей – убийц) доносит его волю до простого люда. Большая часть слуг закона Хазлика – бойцы 1-го уровня, экипированные чешуйчатыми доспехами и боевыми молотами.
Земля: Хазлан лежит к югу от Баровии и Новой Вассы, в юго-восточном углу Ядра. Восточная часть этого домена изобилует небольшими покатыми холмами, поросшими травой и не представляющими большой сложности для

путешественников. На западе вздымаются Балинокские горы и местность становится каменистой и пересеченной. Северная же часть – практически безлюдная глушь.
В Хазлане два основных города, Тоялис и Слай-Вар. Тоялис дает кров 8000 жителей, а в Слай-Варе проживает около 4500. Простой люд живет в обыкновенных побеленных деревянных домах с красными черепичными крышами.
Закрытие границ: когда Хазлик хочет запечатать свой домен, на его границах мгновенно встает стена пламени. Он обязан подпитывать пламя примерно раз в час, поэтому эта стена обычно стоит не более одного дня.
Народ: народ Хазлана посвящает все свои усилия на ублажение Хазлика, а удовлетворить его очень сложно. Губернаторы передают его приказы и народ мгновенно им повинуется. Неподчинение означает смерть или попадание «на столы» и даже простое недопонимание может привести к тому же самому. Попасть «на столы» означает стать жертвой нечестивых экспериментов Хазлика. Страх перед такой судьбой делает уроженцев Хазлана параноидально недоверчивыми. Если бы не опасность сгореть на границе, то население практически полностью покинуло бы Хазлан.
Столкновения: Хазлан изобилен странными существами, многие из которых явно изуродованы. Шанс возможного столкновения равен 33%, два раза за день и три раза за ночь.

Распространенные	**Редкие**
Летучие мыши	Бербеланги
Олени	Алые смерти
Змеи	Темные звери
Волки	Импы
	Леукротты
	Монгрельмены

II: Острова ужаса

Многие домены Равенлофта свободно парят в Туманной Границе, создавая изолированные карманы страха. Каждый из них постоянно окружен Туманами и не имеет никаких физических связей с другими доменами. Девять из них описаны ниже, но на самом деле их много больше, часть известна, часть все еще не открыта (примеры различных островных доменов можно найти в игровых приложениях *Острова Ужаса* [9348] и *Темные владыки* [9331], а также игровых модулях типа *Сотворенный* [9414]). Миры, описанные в этой главе, изображены группой островов на одной из цветных карт этого коробочного набора, но их расположение на листе условно. Ни один моряк обширного моря Туманов не сможет нанести на карту курс к этим островам, и ни один моряк, пребывающий в здравом уме не будет и пробовать сделать это.
Текст этой главы дан в том же формате, что и предыдущей главы. Пояснения можно найти в «Домены в подробностях», стр. 5.

Блутспур

Владыка и закон: неясно, кто же правит этим доменом. Гости домена, которые смогли из него убежать, знают только, что под горами здесь обитают иллитиды, поэтому считается, что местный владыка – иллитидский бог-мозг.
Земля: до Великого Слияния Блюспур был таинственным доменом в юго-восточном углу Ядра. После катаклизма этот мир был снова захвачен Туманами, но стал свободно парящим островом. За исключением этого, география Блутспура не претерпела практически никаких изменений. Местные горы, ранее бывшие южной грядой Балинокских гор, теперь круто закручены и изогнуты. Массивные отроги отходят от пиков под совершенно немыслимыми углами, игнорируя тяготение. Каменные арки соединяют вершины, и закрученные в штопор шпили торчат из земли, как если бы кто-то насильно вкрутил их туда. Горы Грисл и Макаб вздымаются примерно на 10000 футов.
В этой земле не светит солнце, поэтому здесь нет дня или ночи в общепринятом значении этих слов. Однако весь горизонт пылает рыжим закатным оттенком, отбрасывая на землю красноватые отблески и это является «днем». Когда наступает «ночь», небо становится совершенно черным и с пугающей частотой начинают бить молнии. Оставшиеся под открытым небом, могут и не надеяться выжить.
С другой стороны, те кто нашел убежище под землей, где обитают иллитиды, вряд ли могут уповать на что-то лучшее…
Многочисленные ручьи бегут с гор, стекают к подножьям холмов и скрываются в Туманах. Они прогрызают в камне глубокие причудливые ущелья, расширяющиеся в узкие каньоны.
Растительность в Блутспуре практически отсутствует, даже вблизи ручьев, из-за отсутствия солнечного света (и враждебной ночной атмосферы). В трещинах на нижних уровнях произрастает несколько видов клейких грибов, но больше никакой растительной жизни здесь нет.
Закрытие границ: никто и никогда не был свидетелем закрытия границ этого домена – как минимум, об этом никто не рассказывал, поэтому неизвестно, как это случается, и случается ли вообще. Ходят слухи, что физические входы в колонию иллитидов запечатываются скалой, не выпуская жертв наружу.
Народ: на поверхности никто не живет, а все подземные пещеры контролируют иллитиды.

II: Острова ужаса

Столкновения: Высший Мастер Иллитид Блутспура при помощи Лиссы фон Заровић, дальней родственницы печально известного графа, тоже являющейся нежитью, проводил эксперименты, которые непреднамеренно привели к созданию расы иллитидов-вампиров. Эти отродья «вышли на сцену» в игровом модуле *Помыслы тьмы* [9363], все они – буйные сумасшедшие, но вот один из них сохранил остатки разума, что делает его еще опаснее. Зовут его Атэкита и он подробно описан в томе 2 Энциклопедии Монстров Равенлофта [2139].
Живые иллитиды появляются на поверхности только по особым случаям. Они всегда стараются подчинить себе гостей домена, добавив их к стаду рабов. Иных столкновений на поверхности не происходит – в этом бесплодном домене не обитают даже мелкие животные.
Каждая ночь, проведенная в Блутспуре, наводит ужасные кошмары. Спящему снятся темные, мерзкие существа, выскальзывающие из скал и пожирающие все, мало-мальски доброе. Когда персонаж просыпается, ему необходимо сделать проверку на ужас.

Г'Хенна

Владыка и закон: Г'Хенной правит Ягно Петровна, высший жрец вымышленного зверобога Жакаты. Он и духовный, и политический лидер своего домена. Практически каждый аспект общественной жизни здесь контролируется жречеством.
Пойманные «преступники» (те, кого Ягно счел вызвавшими недовольство Жакаты) превращаются в монгрельменов, во время церемонии, проводимой Ягно на вершине башни его собора. Он лишает своих жертв тождественности с людским родом, которая образует большие облака сверкающей пыли. После того, как ветер сдует эти облака, все, что остается от жертвы – это отверженный монгрельмен. Если же совершенное правонарушение особенно тяжелое, то приспешники Ягно скидывают это существо с башни.
Законопослушные горожане относятся к монгрельменам Ягно как к животным. Даже семьи этих существ относятся к ним не лучше чем к дворняжкам – или же им приходится так относиться, чтобы не пережить такую же ужасающую трансформацию. В результате, большинство монгрельменов бежит в глухие места, селясь в пещерах среди скал и стараясь выжить. Ночами путешественники могут заметить их костры и услышать их жуткие песни-стенания. На текущий момент ни один иностранец не подвергся этой отвратительной трансформации. Возможно Ягно просто не способен это сделать – никто не знает.
Земля: ранее Г'Хенна покоилась практически в центре Ядра, у южной границы Даркона, но после Великого Слияния стала островом страха. Земля так и осталась каменистой, холодной и безводной. Крестьяне изо всех сил стараются выращивать злаки и стада животных постоянно перемещаются в поисках клочков зелени. Зимой многие животные голодают.
С гор Г'Хенны стекает несколько рек. Весной они разливаются. В остальные времена года по сухим руслам текут лишь мутные ручейки. Вдоль рек растут деревья, но во Внеземелье, холмистой глуши Г'Хенны, выживают лишь чахлые кустарники.
Главный город Г'Хенны – Жукар, который населяет 10000 жителей, расположенный в центре этого домена. Центр города усеян культовыми зданиями, а надо всем возвышаются башни великого собора Ягно.

II: Острова ужаса

Путешествующие по Г'Хенне часто сталкиваются с пыльными бурями, которые заставляют их искать убежища, но монгрельмены никогда не страшатся этих ураганов. Они считают, что этот ветер несет с собой их утерянную тождественность. Когда буря стихает, и солнце начинает клониться к закату, небо начинает пылать красным.

Закрытие границ: когда Ягно хочет запечатать свой домен, стена оскаленных звериных черепов встает перед любым персонажем, приблизившимся к границе ближе, чем на 100 футов. Стена эта уходит в небеса. Ни магия, ни физическая сила не могут ее сдвинуть. Как только персонаж поворачивается и идет обратно в Г'Хенну, стена исчезает.

Народ: уроженцы Г'Хенны бледные и тощие. Волосы у большинства редкие и черные, растут пучками. Мужчины при возможности носят бороды, умащивая их воском и сплетая в единую прядь. Почтенные церковники носят одежду ярких цветов, предпочительно красного, но все крестьяне носят однообразные темные лохмотья.

Все аспекты жизни в Г'Хенне вращаются вокруг поклонения Жакате. Поклонение этому богу – суть принесение исключительных жертв. Вся производимая или ввозимая еда обязана идти церкви, которая жертвует еду Жакате. Остатки ее делятся жрецами, определяющими, кто должен пировать, а кто – голодать. (Сами жрецы всегда хорошо питаются). Голодание до смерти считается почетным, поскольку доказывает приверженность Жакате. Те семьи, которые хотят заслужить благосклонность бога, обязаны избрать одного из своих рядов, который будет голодать до почетной смерти, в то время как остальные будут есть.

Типичный дом наполнен религиозными артефактами. *Гостевая чаша*, сосуд, предлагаемый гостям, делается из черепа члена семьи, который добровольно умер голодной смертью во имя Жакаты. Позвонки и кости пальцев образуют растительные орнаменты над дверьми и постелями, напоминая живым о «благословенных мертвых» и принося удачу. Но ничто из этого не очевидно для непосвященных, поскольку кости шлифуются и полируются до тех пор, пока не начинают сверкать как слоновая кость.

Жители Г'Хенны довольны своим уделом, поскольку он – все что они знают. Они вежливо относятся к чужеземцам, при условии, что те придерживаются этикета Жакаты. Ожидается, что они будут поститься.

Столкновения: большая часть столкновений в Г'Хенне – с людьми и монгрельменами, а не с неразумными монстрами. Люди делятся на три категории: жрецы, верующие и богохульники. Жрецы – это персонажи 1-го уровня, экипированные кожаными доспехами, кинжалами и кнутами. Они убивают или порабощают богохульников, или же передают их Ягно, который трансформирует их в монгрельменов. Верующие доносят на богохульников жрецам. Богохульники ото всех спасаются бегством.

Распространенные	**Редкие**
Летучие мыши	Гули
Большие кошки	Гигантские насекомые
Монгрельмены	Кобольды
Змеи	Ликантропы
	Волки

II: Острова ужаса

Доминия

Владыка и закон: здесь правит доктор Доминиани, также известный как Даклауд Хейнфрот, ученый и вампир, питающийся спинномозговой жидкостью. Его жертвы сходят с ума и поэтому становятся постоянными обитателями его домена – сумасшедшего дома.

Доминиани был вассалом герцога Гундара, владыки Гундарака (домена, располагавшегося до Великого Слияния на запад от Баровии). В год 735 календаря Баровии они вместе начали строить заговор, чтобы сбросить темного владыку Харкона Лукаса, чтобы Доминиани смог занять его место и править Картакассом. В процессе развития этой интриги в нее вовлеклась группа странствующих искателей приключений, и весь заговор потерпел крах, как в результате их действий, так и благодаря нескольким искусным ходам со стороны Харкона Лукаса (см. [9298] – *Пир гоблинов*).

Когда все закончилось, Гундар попытался убить искателей приключений за то, что они помешали осуществиться его замыслам, заманив их в свои лапы тем, что показал свою уязвимость, и полагаясь на доктора Доминиани, который должен был активировать ловушку – Гундар самонадеянно полагал, что обладает абсолютной властью над своим рабом. Но когда ловушка была расставлена, доктор осознал, что смерть владыки освободит его от рабства и даст власть над Гундараком. Так что он придержал свою руку, и изумленный герцог Гундар был убит, осиновым колом и священным символом.

Доктор Доминиани мгновенно получил владычество над Гундараком, но, будучи относительно молодым вампиром с весьма своеобразными вкусами, он практически был не готов перенять могущество патриарха, правившего до него. Так что он продолжил управлять своей лечебницей на юге Гундара, расточая свою власть на обретение большего количества пациентов, которыми мог бы питаться. Ведь, в конечном счете, именно его садистское обращение с беззащитными сумасшедшими и привлекло к нему внимание темных сил.

После провала Великого Слияния Доминиани был пойман и втянут обратно на Демиплан Страха, а его неспособность (или возможно – нежелание) управлять целым доменом привела к тому, что он получил в свои владения всего лишь крошечный остров страха. Его лечебница, обнесенная стеной территория вокруг нее, и небольшой кусок наводненного волками леса стал Доминией.

Его санитары – это *юные* вампиры (см. *Справочник ван Рихтена по вампирам* [9345]), которые прогуливаются по залам лечебницы и группами по двое-трое патрулируют лес.

Земля: Доминия – крошечный остров. Лечебница располагается в его центре, окруженная акром ухоженной земли и высокой каменной стеной, каждый дюйм которой усеян осколками стекла. Волки кружат в лесу за стеной, они всегда находятся на грани голодной смерти.

Если же неустрашимый беглец как-то ускользнет от санитаров, переберется через стену и избежит встречи с волками, то обнаружит, что практически все края острова отвесно обрываются в бездонные Туманы – и где приземлится прыгнувший – неизвестно. Но вот к югу беглец наткнется на череду утесов, отвесно спускающихся на 500 футов до иззубренных камней. Те, кто ухитрятся живыми спуститься к подножью этого отвесного обрыва, обезопасят себя от волков, но для санитаров Доминиани это не преграда….

Закрытие границ: когда Доминиани хочет запечатать свой домен, границы острова окутывает абсолютная чернота, барьер пустоты. Входящие в это ничто получают по 1d10 пунктов повреждений обморожения в раунд, до тех пор, пока

не повернут обратно, но кроме этого каждый раунд есть шанс 5%, что они потеряют ориентацию и не смогут найти дорогу назад.
Народ: единственные смертные в Доминии – это пациенты лечебницы. Когда Туманы заводят путешественников в Доминию, их быстро выслеживают волки и они могут испытать ложное облегчение, когда санитары Доминиани придут их спасти. После этого они препровождаются в лечебницу, где их состояние регулярно «оценивается» доктором.
Столкновения: персонажи игроков, находящиеся вне ограды имеют шанс 50% в оборот игры столкнуться с 1d8 + 2 волков. Патрулирующие санитары, первоначально в облике летучей мыши, всегда прилетают расследовать причины характерного воя охотящейся стаи.

Зайриссия

Владыка и закон: владыка Зайриссии – доппльгангер Содо. Люди не знают, кто же он на самом деле, но шепчутся о часто совершаемых им при помощи скальпеля ужасающих убийствах.
Земля: до Великого Слияния закопченный город Паридон располагался в центре этого домена, но после него этот город стал отдельным доменом. Еда в нем выращивается в маленьких чахлых садах, и многим жителям приходится голодать.
Закрытие границ: по желанию Содо Туманы запечатывают этот домен. Вошедшие в них в конце концов возвращаются обратно в Зайриссию.
Народ: здесь распространены голод, болезни и преступления. Население делится на два класса: тех, у кого есть деньги, и тех, у кого их нет.
Столкновения: в Зайрисии нет местных монстров. Но все же нежить или ликантроп могут попасть в этот домен, выйдя в него из Туманов. Некоторых обыкновенных людей, те, кто их хорошо знают, считают монстрами.
На улицах Зайриссии зачастую случаются зверские убийства. Одно из них описано в игровом модуле *Час ножа* [9456].

Земли кошмаров

Владыка и закон: у Земель Кошмаров как будто бы и нет владыки. Вне всяких сомнений, тот или то, что правит этим доменом – совершенно безумны. Некоторые мудрецы полагают, что это земля снов, что мимолетные ночные видения удаляются в этот домен. Они говорят, что здесь границы между сном и явью размыты и искажены, превращая все в нечто нереальное.
Земля: местность здесь меняется столь быстро, что ее можно назвать «живой». Небо меняет цвет, солнце меняет размер, воздух из горячего становится ледяным. Каждое изменение мягкое, непрерывное и происходит на самой границе зрения. Дикая местность поистине бездорожна – в такой нестабильной местности невозможно проложить тропу.
Флора здесь уникальная, временами кажется, что она колышется против ветра. Животные воют и щебечут, пробегая и пролетая мимо растений. Немногие местные монстры причудливы и чужды.
Народ: в этом домене живут только кочевники племени Аббер, и оно довольно мало. В отличие от всего окружающего, они кажутся вполне стабильными и в своем уме. Они не строят зданий и владеют только тем, что могут унести на себе. Они – охотники, вооруженные в основном копьями и луками.

II: Острова ужаса

Столкновения: каждое столкновение в Землях Кошмаров уникально. Есть шанс 25% на одно столкновение в день и такой же шанс – на одно за ночь.

Рокушима Тайо

Владыка и закон: повелитель Рокушимы – призрак Хаки Шинпи, древнего воина, при жизни правившего огнем и мечом.
Земля: примерный перевод названия этого домена – «Шесть островов солнца», что может показаться необычным для королевства, состоящего лишь из четырех островов, но местные ученые знают, что некогда в его состав входили еще два острова, которые погрузились в Докюуми (Ядовитое море), после того, как *шаджин* (правитель) каждого был убит.
Рокушима выделяется среди остальных Островов Страха, поскольку он *на самом деле* остров, или скорее, группа из четырех штук. Диск ядовитого соленого океана, известного как Докюуми простирается на 50 миль вокруг островов. Никто из моряков не пересекает это наводящее страх водное пространство, так как его глубины населены ужаснейшими монстрами.
Четыре острова заключают кольцо вокруг Оокфи Кагамико (озеро Великого Зеркала), которое питают родники, чистые как горные ручьи. Просветы между островами позволяют водам этого великолепного озера обрушиваться каскадами по длинному наклонному спуску вниз, в окружающее море, становясь солеными. Три этих потока стекают по барьерам из светящихся кораллов, населенных красивыми стремительными рыбами. Тот, кто захочет осмотреть эти кораллы, обнаружит, что они остры как стекло, а рыбы не только прожорливы, но и ядовиты. Западный спуск в ядовитое море – это широкое устье между двумя разрушенными замками, стоящими на вершинах высоких утесов. Это место всегда заполнено облаком плотного клубящегося тумана, прозванного Варуй Юме Касуми (Кошмарные Туманы). Корабли, входившие в этот пролив, исчезали навсегда.
Каждый из этих островов несет на себе обширный город деревянных храмов, садов камней и других дальневосточных красот. Людьми этих городов правят из больших замков, расположенных высоко на склонах островов, в каждом из которых обитает сын Шинпи.
Самая впечатляющая особенность Рокушимы – это уходящая в небеса Яма Шимо (гора Морозная). Эта покрытая снегом гора возвышается примерно на 8000 футов над пенящимися водами ядовитого моря. Ходит множество слухов о том, что на ее склонах обитают странные и ужасные существа, а в ее пещерах и расселинах полно сокровищ, но ни у одного из местных жителей недостает смелости взобраться на этот пик и проверить все самому.
Погода здесь меняется в широких пределах. Летом, как правило, царит жара и гнетущая влажность. С приходом осени на острова накидываются ливни и ураганные ветра. Зимой же землю укрывают снежные сугробы, сильнейшие морозы заставляют замерзнуть большую часть Оокфи Кагамико. Весна же – самое умеренное время года, повсеместно расцветают дикие цветы. Свадьбы всегда проходят весной, так как считается, что браки, заключаемые в другие времена года – несчастливы.
Закрытие границ: когда Шинпи хочет запечатать свой домен, вокруг 10000-футовых утесов, составляющих внешнюю границу домена, начинают кружиться ураганные ветра. Они разносят в щепки деревянные конструкции и

не дают летать или лазить по скалам, а все, брошенное в этот кольцевой ураган, отбрасывается обратно на острова.
Народ: на Рокушиме по большей части обитает простой народ. Питается он в основном морепродуктами, добываемыми множеством рыбаков на Оокфи Кагамико и злаками, выращиваемыми на фермах, расположенных на террасах по всем островам.
Каждый принц содержит частную армию, которая мало чем отличается от сборища головорезов и наемников. Простой народ страдает от притеснений, чинимых этими негодяями, но поделать ничего не может. В рядах этих армий часты убийства и предательства.
Столкновения: восточный вампир Майонака стал обитателем Рокушимы в момент его создания, где-то после Великого Слияния. Он описан в томе 2 Энциклопедии Монстров Равенлофта [2139].
Гористая природа этих островов – причина к редкости больших животных. Пожалуй, самые большие местные хищники – это волки и лисы. Но все-таки время от времени на Шести Островах появляются различные дальневосточные сверхъестественные существа. Когда это происходит, то можно столкнуться практически с любым существом из приложения *Кара-Тур* к *Бестиарию* [2116], а, кроме того, с дальневосточными вампирами и подобными им существами.

Сурань

Владыка и закон: владыка этого домена – повелитель зомби Антон Мисрой.
Земля: тонкий слой сухой земли покрывает восточную часть Сурани, но западные две трети территории – мрачный, болотистый лабиринт проток, вьющихся между заросшими мхом и лишайниками кипарисами. Большая часть болотистой местности погружена под воду. Лишь несколько клочков земли высятся из-под воды, но мало кто знает их расположение.
Сурань включает в себя полоску воды вдоль северной своей оконечности – земля уступает место соленой воде, которая переходит в Туманы в нескольких милях от берега. Небольшой город, Порт Д'Элюр, лежит на побережье к востоку от болота.
Закрытие границ: когда Антон Мисрой хочет запечатать свои границы, Туманы начинают возвращать путешественников обратно в этот домен. Любой, вошедший в Туманную Границу, выходит из нее снова в Сурань.
Народ: население Сураньа очень суеверно. Они верят в разнообразных божеств природы, включая «Повелителя мертвых», надзирающего за болотом. Никто из горожан не пойдет по своей воле в болото, но ходят слухи, что какие-то изгои живут в его глубине в плавучих домах.
Столкновения: на болотах Сурани охотится шаман вуду Цыплячьи Кости, который повелевает живыми мертвецами и насылает смертельные болезни на своих врагов. Он подробно описан в томе 2 Энциклопедии Монстров Равенлофта [2139].
Возможные столкновения в болоте происходят и с низшей нежитью: скелетами, зомби и т.д. Вне болота такие существа встречаются редко.

Распространенные	**Редкие**
Крокодилы	Любая нежить
Пиявки	Ящерицы
Гигантские насекомые	Ползуны
Змеи	Жабы и лягушки

	Блуждающие огни

Хар'Акир

Владыка и закон: древняя мумия, фараон Анкхетепот – злобный владыка этого домена. Его гробница расположена в небольшом каньоне под охраной двух гигантских каменных статуй. Те, кто хочет узнать подробнее об этом ужасном владыке, должны обратиться к игровому приложению *Темные владыки* [9331].
Хар'Акир – маленькая раскаленная пустыня, плывущая в Туманах. Пески простираются по всей южной части домена, а северная часть домена занята бесплодными каменистыми холмами. Туманы нависают над землей переливающейся массой, скрывая горизонт. Для иссушенного солнцем наблюдателя все выглядит так, как будто пустыня уходит в бесконечность.
В Хар'Акире всего одно поселение, Мухар, расположенное у небольшого бассейна, питаемого родниками. У водоема, в больших домах живет порядка 100 человек. Вся дикая растительность в этой области уничтожена.
Закрытие границ: когда Анкхетепот хочет запечатать свой домен, границы начинают излучать непроницаемую стену жара. Путешественники, пытающиеся ее преодолеть, обращаются в пепел, не достигнув другой ее стороны.
Народ: уроженцы Хар'Акира – низкорослые, с морщинистыми лицами, выдубленными солнцем. Они носят свободные белые балахоны, чтобы предохранить себя от жары, и наголовные повязки, концами которых можно заматывать лицо, когда ветер поднимает песок. К незнакомцам они относятся настороженно, но не враждебно. Вода для них как золото, дорога и редка.
Столкновения: Сенмет, один из так называемых «детей Анкхетепота» – великая мумия, странствующая по раскаленным пескам, ища возможность низвергнуть власть своего темного владыки. Искатели приключений, роющиеся там, где не следует, могут столкнуться лицом к лицу с этим ужасным существом или с одним из его собратьев. Сенмет подробно описан как в игровом модуле *Прикосновение смерти* [9338], так и в томе 2 Энциклопедии Монстров Равенлофта [2139].
Этот домен населяет и небольшое количество других монстров. Местные виды прячутся в каменистых холмах на юге, выходя в пустыню только после наступления ночи. Пустыня практически безжизненна, и для обитателей скал вроде бы нет никакой добычи. Совершенно непонятно, как они умудряются выжить в Хар'Акире.

Распространенные	**Редкие**
Муравьиные львы	Любая нежить
Шакалы	Леопарды
Сэндлинги	Львы
Скорпионы	Змеи

Шри Раджи

Владыка и закон: этим доменом правит лорд Ариджани. Он – ракшас, существо, часто описываемое как «воплощение кошмаров». Для местных жителей он выглядит человеком. Они знают его как высшего жреца Кали.
Земля: Шри Раджи – изолированный домен, границы которого мягко извиваются, включая в себя как выступы земли, так и языки Тумана. На западе высятся горы Ямаша. На склонах самого высокого пика, Яматали, расположен большой храм, называемый Проклятый Город. Ниже, в долине, расположены

три города. Климат Шри Раджи всегда жаркий и влажный. Джунгли покрывают весь домен, за исключением участков, расчищенных под сельскохозяйственные угодья. Города окружены рисовыми полями.

Закрытие границ: когда Ариджани хочет запечатать свой домен, на его границах возникает стена из призрачных убийц. Их нельзя ни рассеять, ни отринуть. Каждое из этих существ действует согласно заклинанию *призрачный убийца*, но нападает только на тех, кто пытается выйти из домена.

Народ: местный народ – ревностные и боязливые почитатели своих богов, особенно Кали. Они верят, что жизнь в Равенлофте – это божественная кара за недостаток истинной веры. Согласно обычаю, богиня требует, чтобы каждый день один из них освобождался от уз бренного мира в доказательство благочестия. Они верят, что эти жертвы покидают Шри Раджи, чтобы соединиться с высшими силами. На самом же деле жертвы поедаются ракшасом.

Местное общество жестко поделено на касты. Семьи здесь велики и города плотно населены. (Вполне уместно применение материала по Индии из *Легенд и преданий* [2108]).

Столкновения: вертигр Джаред бродит по джунглям Шри Раджи, злоумышляя против Ариджани. Джаред описан как в томе 2 Энциклопедии Монстров Равенлофта [2139], так и в игровом модуле *Паутина иллюзий* [9415].

И сами джунгли кишат различной живностью, зачастую опасной. Ариджани редко покидает свой храм и столкновение с ним должно происходить только в рамках сюжета приключения.

Распространенные	**Редкие**
Гигантские насекомые	Плотоядные растения
Обезьяны	Слоны
Змеи	Наги
Пауки	Вертигры

III: Обреченные Равенлофта

Эта глава знакомит с владыками Равенлофта. Это мужчины, женщины и существа, обретшие могущество, о котором могли только мечтать до того, как попали на Демиплан Страха, но и цена ему немалая, поскольку каждый из них был лишен того, чего страстно желал. Широко известна история Страда фон Заровича с его тщетными поисками любимой Татьяны, но у каждого темного владыки есть своя история и все они несчастны.
Мастерам, желающим создать свои собственные новые домены, неплохо было бы изучить именно эту главу первой. Владыка каждой земли – сама ее суть, фактически единственная причина ее существования. Ландшафт, природа, местные обитатели, монстры, магические эффекты и даже противники зла здесь – всего лишь отражения сущности, контролирующей здесь все аспекты.
Злодеи Равенлофта прежде всего – цельные личности. Они не безмозглые машины для убийства, а скорее мучимые души. Несмотря на несомненно темную натуру, у большинства все еще есть в глубине маленький островок добра; некоторая малая часть должна вызывать симпатию или сострадание. Да, они – зло, и их надо как минимум остановить, если не уничтожить, но частично они еще люди – вполне достаточно, чтобы добросердечный священник сказал «Все в руце Божьей».
Именно проклятье, от которого страдает существо, а не могущество, которым он обладает, делает его владыкой Равенлофта. Безусловно, этих людей и монстров уничтожить исключительно сложно, если вообще возможно , но они заключены в свои домены, так что никогда не смогут избежать страданий, вызванных ими самими. Возможно, они раскаиваются, а может быть – в принципе неспособны на такое чувство, но без трагической предыстории темных владык не бывает.

Адерре, Габриэль

Владыка Инвидии
Чародейка 8-го уровня, Нейтрально-Злая

Класс Защиты	10	Сил	8
Движение	12	Лов	14
Уровень/ HD	8	Тел	10
Нр	21	Инт	13
THAC0	18	Мдр	16
К-во атак	1	Хар	16
Урон/Атаки	По оружию		
Особые атаки	Заклинания и дурной глаз		
Особые защиты	Нет		
Сопротивляемость магии	Нет		

Габриэль – маленькая, плотного телосложения женщина с гипнотическими черными глазами. Волосы длинные, черные и пышные, спускаются волнами до поясницы. Темные глаза и волосы достались ей от матери, Вистани, а бледная кожа – от отца *джорджо* (не-Вистани). Она средних лет, хотя, если не обращать внимания на пряди седых волос у левого виска, выглядит моложе и обладает девичьей осанкой и грацией.
Габриэль одевается как Вистани, в яркие многослойные юбки, развевающиеся вокруг ее лодыжек и в блузки, расшитые серебром и золотом. Голову она часто повязывает платком. Ее уши оттянуты большими золотыми обручами, каждый палец унизан кольцами, а лодыжки и шея увиты золотыми цепочками. Обычно она ходит босиком, выглядя в своем пышном наряде как экзотичная тропическая птица – сердитая, отважная и хищная.

III: Обреченные Равенлофта

Предыстория: родословная Габриэль идет от Мадам Евы, первой Вистани в Равенлофте. Но она все же лишь частично Вистани, и поэтому ее отторгают те, чье происхождение безупречно. Ее мать, Изабелла, тоже не была чистокровной, поэтому еще юной девушкой была изгнана из своего клана. В возрасте 12 лет Изабелла стала рабыней в Фалковнии. В возрасте 19 лет она полностью освободилась от своего хозяина, но была уже беременна от него и впоследствии в Ришмюло родила Габриэль.
Последующие несколько десятилетий женщины путешествовали вместе, с трудом зарабатывая на жизнь посредством попрошайничества, воровства, предсказания будущего и устроения представлений. Изабелла обучила свою дочь чарам Вистани, как когда-то мать научила ее саму. Но Изабелла никогда не открывала личности отца Габриэль и запретила дочери спрашивать о нем. Она рассказала только лишь, что он был злым человеком, и что Габриэль несет в себе черноту его сердца.
Однажды Изабелла сказала своей дочери «Ты не должна рожать». «Мужчина, ребенок, дом – это все не для тебя, Габриэль, поскольку все это приведет лишь к трагедии». Габриэль выросла ожесточенной, презирающей своего отца и Вистани, которые превратили ее в изгоя. Со временем эти же чувства она распространила и на свою мать, которая уничтожила чувство собственного достоинства Габриэль и обрекла ее на вечное одиночество.
Когда Габриэль было 19 лет, в Аркандейле (домене исчезнувшем во время Великого Слияния) ее мать была убита вервольфом. Но сама Габриэль спаслась бегством в Туманы, исполненная ненависти и планов мщения. Темные силы простерли свои руки и заключили в объятья, с ростом ее ненависти они увеличивали ее могущество, пока она не достигла возможности стать владыкой. Сейчас Габриэль – владыка Инвидии. (Она перехватила власть над этой землей у прежнего владыки, вервольфа, который по глупости попытался ее поработить, а не убить). Она производит неизгладимое впечатление, умеет убеждать и обладает харизмой. Она презирает Вистани, но поскольку не может повредить им напрямую (см. ниже), то зачастую старается достигать этой цели, манипулируя другими. Она не испытывает нежных чувств к уроженцам своего домена и завидует любому счастью, которое им удается обрести. Одно из ее немногих удовольствий – это играть с простым народом, разрушать привязанности, разбивать семьи и подстраивать неприятности любой более-менее значимой фигуре.
Бой: Габриэль Адерре – чародейка 8-го уровня. Кроме того, она владеет силой *дурного глаза*: может налагать любые заученные ею заклинания школ Заклятие/Чары посредством взгляда, один раз в раунд, не используя материальных компонент. Заклинания, наложенные посредством *дурного глаза*, не засчитываются в то количество, которое она может активировать обычным образом. Например, если она заучила *очаровать персону*, то может активировать его сколько ей угодно раз в день, до тех пор, пока не активирует его обыкновенным способом, вытерев тем самым из своей памяти.
Персонажи с примесью крови Вистани (или, по желанию Мастера, любые персонажи игроков с примесью крови «кочевников») получают бонус +2 к своим спасброскам от *дурного глаза* Габриэль. Чистокровные Вистани полностью невосприимчивы к ее заклинаниям и доступным ей силам. Она никогда не сможет сама осуществить желанную месть – в этом ее проклятье.

Мадам Габриэль окружает себя зачарованными слугами. Они будут защищать ее даже ценой собственной жизни. Наиболее могущественный из них – это волколак Мэттон.

Список заклинаний
1ый уровень (4/день плюс одно заклятие): *воздействие на обычные огни, очаровать персону*, друзья*, гипноз*, починка, чтение магии, сон*, знак мага.*
2ой уровень (3/день плюс одно заклятие): *самоизменение, ослепление, ЭСВ, облако тумана, забыть*, луч слабости*, ужас*, истерика Таши*, шепчущий ветер.*
3ий уровень (3/день плюс одно заклятие): *развеяние магии, удержать персону*, призрачная сила, совет, призрачная форма.*
4ый уровень (2/день плюс одно заклятие): *очаровать монстра*, смятение*, проклятие, эмоция*, магическое зеркало.*

* Могут активироваться через *дурной глаз.*

Азалин

Владыка Даркона
Лич 18-го уровня, Законопослушно-Злой

Класс Защиты	0	Сил	17
Движение	12	Лвк	10
Уровень/ HD	18 (волшебник)	Тел	18
Нр	54	Инт	18
THAC0	10	Мдр	11
К-во атак	1	Хар	14
Урон/Атаки	1d10		
Особые атаки	Заклинания		
Особые защиты	Для нанесения ранений необходимо оружие от +1		
Сопротивляемость магии	Нет		

Тело Азалина – высушенный костяк, удерживаемый в целостности лишь магией. Его глазницы черны и пусты, лишь в глубине их горят огоньки. Нос – дыра в черепе в форме перевернутого сердца. На костях все еще есть плоть, но высохшая как у мумии. Примерно за столетие скелет полностью очистится. При жизни его пальцы были весьма проворны, но трансформация в лича уничтожила эту ловкость, что раздражает его и по сей день.
Когда он хочет подчеркнуть свое состояние нежити, Азалин носит только накидку, препоясав чресла погребальным саваном, и несколько ювелирных украшений, таких как кольца, браслеты или ожерелья. Его накидка чаще всего черная, с кроваво-красным подбоем, и он держит ее распахнутой, демонстрируя свое увядшее тело. На голове его – черная железная корона. Центральный зубец короны украшает один-единственный большой желтый драгоценный камень.
Когда же он хочет выглядеть менее шокирующе, Азалин носит одежду, скрывающую большую часть его тела – перчатки, скрывающие руки и рубашку с высоким воротником-стойкой, маскирующим его горло и нижнюю челюсть. Одежды его всегда выполнены из наилучших материалов, подобающих правителю самого большого домена Равенлофта. По многим причинам, Азалин предпочитает выглядеть обыкновенным живым человеком, поэтому маскирует себя могущественными иллюзиями. Он может выбрать любой внешний вид, даже женщины или нелюдя примерно своего роста. Даже голос и запах

меняются в соответствии с иллюзией. Он всегда носит богатые одежды и корону, но они могут быть, а могут и не быть частью маскировочной иллюзии. Единственная вещь, которую он не может скрыть – это аура потустороннего холода, которая сама по себе не наносит вреда, но даже существа, привычные к холодной погоде, дрожат, находясь в ее пределах. Из-за этого он никогда не подходит близко к тем, кого желает обмануть своим видом.

Кроме того, будучи не окутан иллюзией, Азалин источает запах смерти. Этот запах трудно описать – смесь ароматов плесени, пыли и гнили. Но любой, кто обонял когда-либо смерть, мгновенно распознает этот запах.

Предыстория: некогда Азалин был могущественным королем-волшебником, и был известен под другим именем, которое сейчас держит в секрете (возможно из-за того, как полагает Рудольф ван Рихтен, что знание истинного имени лича дает над ним власть). Даже обладая королевством, Азалин был обуян жаждой получения еще большего могущества и еще больших знаний о магии. Не заботясь о том, правильно это или нет, он решил стать личом и стал им. Будучи немертвым магом, он десятилетиями правил и притеснял своих подданных. В конце концов, они наняли отряд опытных наемников, чтобы уничтожить его. Отчаявшийся, практически уничтоженный, Азалин скрылся в горной долине, затянутой туманом. Наемники тщательно обыскали ее, но его не нашли. Туманы перенесли его в Баровию, домен под властью Страда фон Заровича.

Вопреки своим потрясающим силам, Азалин был пойман Равенлофтом, и был унижен еще сильнее, когда был подчинен владыкой Баровии. Несмотря на то, что физические его силы были больше, чем у Страда, лич все равно боялся этого вампира. Азалин был введен в заблуждение связью Страда с землей: он поверил, что без Страда Баровия, и все, находящееся в ее пределах, включая его самого, исчезнет. Под сильным давлением Азалин стал слугой Страда и ненавидел каждую секунду своей службы. Он поклялся, что если завоюет свободу, то никогда больше не станет вассалом никакого существа, не важно, живого или мертвого.

По воле Страда, Азалин учил его высшей магии. Кроме этого, Азалин потратил много времени на исследование таинственных Туманов, окружающих Баровию. Страд хотел от него, чтобы он нашел выход с демиплана, и Азалин, снедаемый тем же самым желанием, добровольно подчинился его воле. Со временем, Азалин и Страд нашли путь в Мордент, где некий алхимик проводил опыты с магическим прибором, называемым *Аппарат* (см. стр. 125 *Царства Ужаса*). Но Мордент уже был привязан к Равенлофту, поэтому Азалин и Страд так и не нашли выхода.

Со временем лич выяснил, что Равенлофт может даровать собственную землю любой достаточно сильной личности, поэтому вместо того, чтобы оставаться в Баровии, он вошел в удушающий туман Страда. (Будучи уже мертвым, он не боялся воздействия яда). Его неистовая личность породила создание Даркона, самого большого домена в Равенлофте.

С течением лет желание Азалина покинуть землю Туманов лишь возрастало. Он был уверен, что именно Страд был чекой, скрепляющей весь демиплан, поэтому Азалин потратил много времени на добычу любых сведений об этом вампире. Потом он открыл существование пророчества вистани Хискозы, предрекающего конец Равенлофта, и он немедленно приступил к работе над исполнением последнего стиха шестистишия предсказания. В конце концов, с помощью отряда не подозревающих о своей роли искателей приключений он привел к

исполнению апокалиптическое двустишие, спровоцировав Великое Слияние и разъединение Демиплана Страха на отдельные части (более подробную информацию см. в Главе I *Царства Ужаса*).
В это время герои осознали, что же они сделали и поняли, как заставить Великое Слияние провалиться, пока оно не сработало до конца. Азалин, в своей спешке вызвать это событие и уничтожить Страда перестал обращать внимание на героев, которые и лишили, как его, так и вампира того, чего они страстно желали – свободы. Темные силы быстро вернули себе своих неблагородных узников,и все более-менее вернулось к норме. (Желающие воссоздать эти события могут воспользоваться игровыми модулями *Из теней* [9375] и *Корни зла* [9413]).
Текущее состояние: более всего иного Азалин жаждет могущества. Равенлофт дал ему ошеломительные силы, но в то же время и жестоко ограничил. Он никогда не сможет ни подняться над уровнем опыта, который у него есть на данный момент, ни постичь новой магии. Даже получив в свои руки свиток с новыми заклинаниями и рекомендациями по их применению, он не сможет их постичь. Информация о магии – даже не относящаяся к заклинаниям – проскальзывает через его разум как вода сквозь решето. Если, например, предложить ему информацию о функционировании Демиплана Страха, он ее не запомнит, хотя потом его будет мучить мысль о том, что он обладал этой информацией. В этом его проклятье – существовать среди смертных, чей потенциал, по сравнению с ним, неограничен. Если другой волшебник в его присутствии активирует заклинание, неизвестное Азалину, то тот впадает в ярость. Неспособный развиваться, Азалин смотрит в прошлое и страстно хочет вернуться к своей прошлой жизни.
Очень немногие знают о том, что Азалин – лич. Большинство, а особенно – его подданные, считают его деспотичным тираном, воплощенным злом, но – человеком. Лишь некоторые из его советников знают о том, что он – нежить, но все они – тоже монстры – вампиры, дроу и тому подобное. Некоторые владыки Равенлофта знают, кем он является на самом деле. И Страд фон Зарович, безусловно, среди них.
Чтобы доказать свое превосходство и ублажить потрепанное эго, Азалин поощряет своих подданных унижать друг друга. Он устраивает вечеринки для знати, на которых нормой является невоздержанность, а злодеяния – развлечением. Он играет с преданностью мужчин и женщин, наблюдая, как низко они могут пасть, чтобы заслужить его благосклонность. Пытки для него – форма искусства.
Долговременные цели Азалина неизвестны. Он – исполненная зла, но выдающаяся личность. Хоть он и не может постигать новые заклинания, но остальные его знания поистине превосходны. Он помнит, кто посещал Даркон в прошлом, и кто гостит в его земле сейчас. Он также отслеживает события в других доменах. Группа искателей приключений никогда не сможет его переиграть. Его интриги многослойны, построены на натравливании противников друг на друга. Практически сразу же, как только покажется, что он сделал ошибку, враги узнают на собственном болезненном опыте, что делают именно то, что он от них ждет.
Бой: Азалин вступает в рукопашную схватку, только если нет никакого другого выхода. Он редко пользуется оружием, но если берет его в руки, то получает бонус Силы +1 к броскам на попадание и ущерб. Когда он открывает свою истинную природу, все в поле зрения должны сделать проверку на страх со

штрафом –6. Любое существо, у которого меньше 5 HD (или 5-ти уровней) автоматически проваливает эту проверку.
Прикосновение лича – абсолютный замогильный холод. Оно причиняет 1d10 пунктов повреждений, но без бонуса Силы. При воздействии этого оцепеняющего холода жертва обязана сделать спасбросок от парализации. Провал означает, что она полностью теряет способность двигаться. Этот паралич длится до тех пор, пока не будет снят каким-нибудь внешним воздействием.
Этот лич иммунен к любому оружию с магическим бонусом, меньшим, чем +1. Монстры, чей HD ниже 6 не могут нанести ему вред своими физическими атаками. Он совершенно невосприимчив к *очарованиям, слабости, превращениям, сну*, к магии холода, электричества и смерти, наряду с безумием и любыми видами контроля над разумом.
Азалин постоянно находится под воздействием заклинания *каменная кожа*. Более того, при успешной атаке с тыла заклинание *предосторожность* направит на нападающего заклинание *окаменение*.
Азалин предпочитает применять свои заклинания для обездвиживания и захвата противников в плен. Только в бою не на жизнь, а на смерть он будет стараться их уничтожить. Пленники же подвергаются ужасающим пыткам и часто становятся его немертвыми прислужниками или недобровольными слугами.
Азалин хранит в своем дворце бесчисленное множество свитков, все они написаны им собственноручно. Он обычно не носит их при себе, но редко находится далеко от одного из хранилищ. На правой руке Азалин носит *кольцо волшебства*, которое удваивает количество всех его заклинаний с 1-го по 3-ий уровень. Он также носит при себе *палочку мороза*. На голове он носит *шлем понимания языков и чтения магии*. По его дворцу рассеяны различные магические предметы, но большинство из них не обладает особой ценностью. Азалин увлекается коллекционированием магических предметов, как обычных, так и проклятых.
Азалин может обратить в нежить мертвое тело любого человека или нелюдя, количественные пределы этой способности неизвестны. В одной из битв с войсками Влада Дракова (из Фальковнии), Азалин одновременно поднял всех погибших на поле боя, сметя этим вражеские силы. Азалин может командовать практически любой нежитью, и его приказы преобладают над любыми другими.
Но все же, самая ужасающая способность Азалина – это активация заклинаний. Он – гениальный маг 18-го уровня, который практиковался гораздо дольше любого живого существа (и большинства немертвых – тоже). Может он и не способен постигать новую магию, но способен весьма творчески подходить к применению той, что ему подвластна, достигая максимального эффекта.

Список заклинаний
1-ый уровень (5 в день, 10 с кольцом): *воздействие на обычные огни, сигнал тревоги, изменить себя, очаровать персону, понимание языков, обнаружение магии, увеличение, удержание врат, опознание предмета, свет, волшебная стрела, сообщение, фантасмагория, чтение магии, летающий диск Тензера, невидимый слуга, знак мага*
2-ой уровень (5 в день, 10 с кольцом): *самоизменение, связывание, тьма радиусом 15 футов, обнаружение невидимого, пылающий шар, облако тумана, улучшенная фантасмагория, невидимость, стук, поиск предмета, волшебные*

уста, *отражения*, *луч слабости*, *вдребезги*, *призрачная рука*, *истерика Таши*, *паутина*, *замок волшебника*
3-ий уровень (5 в день, 10 с кольцом): *подслушивание*, *подсматривание*, *развеяние магии*, *огненный шар*, *полет*, *ускорение*, *удержать персону*, *предмет*, *молния*, *необнаружимость*, *защита от добра радиусом 10 футов*, *совет*, *стена ветров*, *призрачная форма*
4-ый уровень (5 в день): *очаровать монстра*, *смятение*, *заражение*, *проклятие*, *межпространственная дверь*, *эмоция*, *черные щупальца Эварда*, *огненная ловушка*, *ледяной шторм*, *магическое зеркало*, *малая сфера неуязвимости*, *воображаемый убийца*, *превращение*, *теневые чудовища*, *каменная кожа*, *ледяная стена*, *волшебное око*
5-ый уровень (5 в день): *рост животных*, *восставший труп*, *хаос*, *вызов элементаля*, *подчинение*, *слабоумие*, *удержание чудовища*, *волшебный сосуд*, *вызов чудовища III*, *создание прохода*, *послание*, *вызов тени*, *телекинез*, *каменная стена*
6-ой уровень (3 в день): *могучая длань Бигби*, *предосторожность*, *смертоносный туман*, *дезинтеграция*, *зачарование предмета*, *разящее око*, *миссия*, *стражи и охрана*, *знание легенд*, *проекция*, *раскаменение*, *истинное зрение*
7-ой уровень (3 в день): *мгновенная доставка Дравмиджа*, *палец смерти*, *узилище*, *ограниченное желание*, *вызов монстра V*, *слово силы: замри*, *отражение заклинаний*, *телепорт без ошибки*, *видение*
8-ой уровень (3 в день): *неволя*, *требование*, *воспламеняющаяся туча*, *лабиринт*, *переносящая сфера Отилюка*, *постоянство*, *радужная стена*, *символ*, *душеловка*
9-ый уровень (1 в день): *сокрушающая длань Бигби*, *истощение жизни*, *предвидение*, *врата*, *размыкание Морденкайнена*, *безвременье*, *желание*
Азалин хранит свою жизненную силу в золотой филактерии весом 400 фунтов, выполненной в виде головы дракона. Уничтожение его тела попросту заставляет амулет искать себе новое, которое он занимает по прошествии трех полных суток. Он держит этот амулет в потайном склепе, наряду с набором различных тел и ужасающими по своей силе средствами защиты. Если амулет разрушен, то жизненная сила Азалина мгновенно переходит в его текущее тело. Лич мгновенно узнает о произошедшем. Если же будут уничтожены *и амулет, и его текущее тело*, то Азалин умрет навсегда.

Анкхетепот

Владыка Хар'Акира
Великая мумия, Хаотично-Злой.

Класс Защиты	-3	Сил	8
Движение	9	Лвк	14
Уровень/ HD	13	Тел	10
Нр	65	Инт	13
THAC0	7	Мдр	16
К-во атак	1	Хар	16
Урон/Атаки	3d6		
Особые атаки	Болезни и заклинания		
Особые защиты	Поражение оружием +4		
Сопротивляемость магии	25%		

Эта мумия замотана белыми погребальными бинтами, пожелтевшими от времени. Он вырвал из-под них свои руки и сорвал бинты, закрывавшие глаза,

поэтому, когда он идет своей нетвердой походкой, ветер колышет множество свисающих обрывков ткани. Глаза светятся золотом, с проблесками оранжевого. Оголенные пальцы коричневые и высохшие. Голос владыки – скрипучий шепот, напоминающий звук песка, перетираемого между двумя жерновами. На шею надета цепь с висящим на ней золотым анкхом, а на голове – церемониальный убор фараонов, но все остальные погребальные одеяния он с себя снял.

Предыстория: Анкхетепот, будучи жрецом могущественного Ра, более всего жаждал бессмертия. Чтобы постичь тайны жизни, он многие годы проводил над рабами ужасающие эксперименты. Становясь все старше, но так и не найдя ключ к успеху, он сравнял с землей многие храмы и проклял мешавшие ему силы. В ответ на это ему явился Ра (см. *Легенды и предания* [2108]) и сказал, что за такое святотатство будет он жить вечно, хотя может ему такая жизнь и не придется по нраву.

Падший жрец воодушевился, но вскоре начались мучения от мечты, воплотившейся в реальность: любой, кого он касался, умирал. Но вместо того, чтобы раскаяться, Анкхетепот начал учиться, как анимировать мертвых и управлять ими. Он отложился от Ра и, в конце концов, жрецы его религии восстали и убили его.

Ра сдержал обещание и Анкхетепот не совсем умер. Пока неспособный управлять своим немертвым телом, он сошел с ума, пока его жрецы бальзамировали и мумифицировали его «труп». Когда ритуал был завершен, и солнце зашло, появились Туманы, чтобы потребовать свою добычу и так Анкхетепот стал владыкой Хар’Акира.

Текущее состояние: сейчас мумифицированный владыка десятилетиями «спит» в своей поросшей плесенью усыпальнице. Он не может ни уснуть по настоящему, ни умереть, но может на некоторое время забыть о мире и глубоко погружаться в мысли об удовольствиях обладания живой плотью и властью управления целым народом. Чтобы он смог подняться, должно произойти событие исключительной для него важности. Он может ощущать беспокойство, тревогу и страсти своего народа, и если они достаточно велики, то подымают его ото сна, чтобы урегулировать проблему.

Обычно его пробуждение знаменует собой смерть и разрушение.

Заветная его мечта – снова стать человеком. Он отринул бы бессмертие, если бы мог прожить хотя бы несколько лет как обычный человек. Темные силы насмехаются над ним, даруя способность принимать человеческий облик, но только посредством выпивания жизни смертного в процессе ритуала, проводимого на рассвете. (Проводится за один раунд, но обязательно в последние 10 минут перед зарей). В результате он становится простым человеком 0-го уровня, но на закате снова принимает облик мумии. Если этот «человек» будет убит, то он остается мертвым, пока его не забальзамируют и мумифицируют (тогда он возвращается к прежней личности и подвластным силам), поэтому он никогда не может по-настоящему насладиться своими краткими часами в роли смертного.

Бой: согласно описанию в томе 1 Энциклопедии Монстров Равенлофта [2122], Анкхетепот – высшая мумия. Мастера, желающие использовать *Справочник ван Рихтена по Древним Мертвецам* [9451], могут считать его мумией *пятого* ранга неуязвимости.

Прикосновение фараона вызывает гнилостную болезнь, убивающую за 1d3 дня. Через день после заражения жертва начинает испытывать столь жестокие

конвульсии, что лишается способности активировать заклинания и пользоваться оружием. После первого дня жертва навсегда теряет по 1 пункту Силы и Телосложения, и 2 пункта Харизмы – восстановить их может лишь заклинание *желание*. Излечение же самой болезни требует наложения заклинаний *лечение болезни*, по одному за каждый день прогресса болезни, причем все они обязаны быть наложены в течение 24-х часового периода.
Анкхетепот изгоняется как «особый» монстр (см. Таблицу 1: Изгнание нежити на стр. 27 *Царства Ужаса* или на экране Мастера ™). Он иммунен к повреждениям от святой воды, но получает 1d6 пунктов повреждений от не-злых священных символов. Анкх, висящий на его шее, восстанавливает 2d6 пунктов повреждений в раунд, после того, как носитель упадет до 0 hp, поэтому если его не снять, то Анкхетепот встанет на следующий же раунд.
В дополнение к сопротивляемости магии 25%, эта мумия иммунна к: *очарованиям, удержаниям,* магии смерти, яду, заклинаниям холода, заклинаниям, читающим разум или управляющим им, а также к аналогичным психическим силам и, кроме того, к обыкновенному огню. Его аура вынуждает всех посмотревших на него делать проверку на страх со штрафом –4. Кроме того, по решению Мастера, можно применять и проверки на ужас.
При жизни Анкхетепот был жрецом 13-го уровня бога солнца Ра, и он все еще обладает могуществом такого статуса (хотя сейчас заклинания ему дарует отнюдь не Ра…). Его сферы основного доступа: Общая, Астрал, Очарование, Творение, Стихий, Солнца, а сфера младшего доступа – Погода. Он обладает следующими дарованными силами: способностью активировать *свет, вечный свет* и *солнечный луч* один раз в день и способностью управлять нежитью неограниченное число раз в день (вместо изгнания). Но он не может оборачиваться ястребом, как могут истинные жрецы Ра. Он имеет все обыкновенные бонусы и невосприимчивости к заклинаниям, свойственные его Мудрости 23 (см. *Справочник Игрока*).
Анкхетепот описан в *Темных владыках* [9331]. Его домен Хар'Акир – место, где разворачивается действие модуля *Прикосновение смерти* [9338].

АпБланк, Тристан

Владыка Форлорна
Привидение 11HD/ Вампур, Нейтрально-Злой

Класс Защиты	0	Сил	18/76
Движение	9/привидение	Лвк	16
	12/вампир	Тел	12
Уровень/ HD	11	Инт	16
Hp	88	Мдр	8
THAC0	11	Хар	19
К-во атак	1 (привидение), 3 (вампир)		
Урон/Атаки	Старение 1d4x20 лет (прив) или 1d4/1d4/1d6 (вампур)		
Особые атаки	См. ниже		
Особые защиты	См. ниже		
Сопротивляемость магии	40% (привидение) или особая (вампур)		

Тристан существует как два отдельных существа: привидение ночью и вампур (см. том 1 Энциклопедии Монстров Равенлофта [2122]) днем. Кроме того, он существует в трех различных временных периодах, так что его внешний вид варьируется.

III: Обреченные Равенлофта

Привидением он выглядит как давно не мывшийся подросток с четко выраженными венами. Волосы у него спутанные, одежда изорвана и грязна, пятна крови покрывают грудь и простой друидический килт, на нем надетый. Он выглядит обгорелым, на голове местами проглядывает скальп, кожа кое-где испачкана сажей, а одежда частично обуглена.
Вампуром он выглядит как необыкновенно привлекательный смертный, но в разное время он выглядит на разный возраст. Молодым он одевается в яркие цвета менестрелей и волосы его желто-соломенного цвета. Когда он средних лет, то носит наряд горца-аристократа, включая тартан с узором клана, а волосы – светло-каштановые. В пожилом же возрасте он носит черное с серебром, а виски блестят сединой.
Предыстория: Тристан был зачат смертным, но его отец, Ривалин, ушел на войну, и убит вампиром-мародером, который выпил его кровь, пока соратники искали его на поле боя. Ривалин умер с именем своей жены на губах, клянясь в вечной любви. Вскоре молодой воин поднялся, став кровососом, и побежал к своей женщине, раздираемый противоречивыми эмоциями: любовью и ненавистью, желанием защитить и *голодом*. И он припал к жизненному нектару, струящемуся в жилах жены, но слишком сильно любил ее, чтобы выпить досуха. В результате Тристан родился, зараженный вампиризмом.
В конце концов, его отец был уничтожен, мать линчевана толпой, а сам он поспешно отдан на воспитание друидам. Они знали о его проклятье, но верили, что силы Природы принесут спасение.
В возрасте 15-ти лет у Тристана начали проявляться признаки вампиризма. Твердо веря в то, что его приемная мать из числа друидов убьет его за то зло, что в нем живет, он убил ее и напился ее крови. Умирая, она прокляла его на то, что он никогда не сможет покинуть пределы священной рощи, где произошло убийство, и будет жить вечно, раскаиваясь в своем зле. По странному совпадению, она незадолго до смерти причастилась святой воды – яда для новорожденного вампира, поэтому он умер практически сразу же после нее. Проклятье заставило Тристана на следующую же ночь восстать привидением, привязанным к месту убийства, священной роще. Что еще более странно, на следующее утро он снова обрел облик смертного и теперь он прогуливается по залам своего замка (построенного на месте священной рощи), возможно как самый странный в мире вампур, до тех пор, пока не наступит ночь, когда он умирает в ужасной агонии и снова становится привидением… до следующей зари…
Текущее состояние: свыше 500 лет Тристан старается разорвать узы проклятья, привязывающего его к замку, но ничего не получается. Он пытался и не смог уничтожить привидение убитой им приемной матери – друидки. Он пытался и не смог уничтожить последних друидов в своем домене (они стали могущественной подпольной организацией). Он приказал своим прислужникам – гоблунам (см. том 1 Энциклопедии Монстров Равенлофта [2122]) вырубить все леса, чтобы уничтожить все *священные рощи*, оскверняющие его царство смерти.
Бой: боевые возможности Тристана определяются его обликом. В облике привидения он может классифицироваться, как представитель *четвертой* величины по *Справочнику ван Рихтена по привидениям* [9355]. Он может ускорять старение смертных, встретившихся с ним взглядом. Он может *издавать вопль* два раза за ночь (радиус 40 футов, спасбросок от смерти со штрафом –1). Его внешний вид может вызывать *отвращение* в тех, кого

коснется (необходимо сделать успешный бросок от парализации или получить штраф –6 ко всем броскам на попадание, броскам спасения и проверкам навыков сроком на 1 неделю). И, наконец, он может *подчинять* жертв, пока они спят, по желанию получая контроль над их телами сроком до рассвета (чтобы избежать этого, необходим успешный спасбросок от парализации со штрафом –2). Все попытки изгнать его делаются со штрафом –4. будучи привидением, он может быть поражен только оружием, зачарованным на +3 или выше, но противнику, который тоже эфирен, требуется всего лишь оружие +1. Тристан может *восстанавливаться* до максимума hp за один раунд, но после этого ему необходим полный покой в течение двух оборотов игры – во время такого отдыха он совершенно беспомощен.
В облике вампура основная способность Тристана – это *очарование* (аналогично одноименному заклинанию) укушенных им жертв. Спасбросок модифицируется на –1 за каждые 2 пункта повреждений, причиненных укусом. Кроме того, Тристану доступны некоторые вампирские способности: он получает бонус +2 на попадание и бонус +4 к наносимым повреждениям благодаря своей высокой Силе; для его поражения необходимо оружие, зачарованное как минимум на +1; три раза в день он может призывать 3d6 волков или варгов (он появляются через 1d6 раундов и еще 2d4 раунда остаются под его контролем); и по желанию он может принимать облик варга.
Облик варга: AC 2; MV 18; #AT 1; Dmg 3d12; SZ Большой; ML 16. (Все остальные параметры – по вампуру. В этом облике Тристан не может *очаровывать* взглядом, истощать жизнь или восстанавливать hp).
Тристан АпБланк и его мрачный домен являются частью улучшенного коробочного набора *Замки Форлорна* [1088].

Ариджани

Владыка Шри Раджи
Иллюзионист 13-го уровня, Жрец 9-го уровня
Ракшас, Хаотично-Злой

Класс Защиты	-5	Сил	15
Движение	18	Лвк	20
Уровень/ HD	13+39	Тел	18
Hp	130	Инт	21
THAC0	7	Мдр	20
К-во атак	3	Хар	12
Урон/Атаки	1d8/1d8/2d6		
Особые атаки	См. ниже		
Особые защиты	См. ниже		
Сопротивляемость магии	См. ниже		

Ариджани – ракшас, гуманоид мощного сложения, выглядящий помесью тигра и человека. Он чуть выше 7 футов и весит примерно 325 фунтов. Его тело покрыто тигровым мехом, оранжевым с черными полосами, а глаза горят холодным огнем превосходно ограненных изумрудов.
Как и все ракшасы, Ариджани способен магически гримироваться при помощи практически совершенной *иллюзии*. В отличие от других ракшасов, иллюзорные облики Ариджани всегда пугают тех, кто вокруг него (наблюдатели всегда *чувствуют* себя так, как если бы могли видеть сквозь его магическую гримировку), поэтому он редко озабочивается ее накладывать. Ариджани всегда носит одежду высшего качества и ведет себя как представитель высшей касты. Его гордость распространяет вокруг атмосферу принадлежности к знати.

III: Обреченные Равенлофта

Предыстория: мать Ариджани, Махижи, была человеком, жестокой жрицей храма Кали. Она сделала своим любовником странствующего асассина, и рождение Ариджани указало на то, что его отец был ракшасом (на самом деле он был аватарой могучего Раваны). Махижи собралась принести своего ребенка в жертву, но ей явилась аватара Кали, забрала ребенка и отдала его на воспитание людям из низшей касты.
Не зная о своем настоящем происхождении, Ариджани постепенно начал презирать свой низкий статус и пренебрежение, оказываемое более высокими кастами, поэтому, когда он открыл в себе способности ракшаса, то стал злоумышлять против них. В конечном счете, он устроил в городе, в котором жил, чудовищное опустошение, и кровь целую неделю текла по улицам. Аватара Кали попыталась помешать ему, но Ариджани обманул ее и вынудил даровать *исполнение простого желания* в обмен на сохранение жизни: злодей потребовал неуязвимости к атакам любых ракшасов – даже самого Раваны – навечно. Аватара даровала ему исполнение этого желания, после чего Ариджани убил ее в нарушение своего слова. Темные силы были вполне удовлетворены и даровали Ариджани остров страха.
Текущее состояние: после прихода в землю Туманов Ариджани принял религию своей матери. Он верит, что заключен в Равенлофт Раваной, поэтому обратился за спасением к Кали.
Он редко покидает свой храм на горе Яматали, но покинет его, чтобы поохотиться на чужаков, пришедших в Проклятый Город, окружающий его дом (см. карту на постере). Между тем, он сильно опасается *Проклятья Раваны*, арбалета, из которого был убит его отец и подозревает, что это оружие находится где-то в домене. Он тратит массу времени на поиски этого артефакта.
Бой: как уже упоминалось, способность Ариджани принимать иллюзорный облик была искажена темными силами, хотя он все равно использует ее с пользой для себя, поскольку может создавать три садистских вариации. Во-первых, он может принимать облик самого страшного кошмара жертвы, вызывая у нее проверку на ужас. Во-вторых, он может принимать облик самого сильного врага своего противника, вызывая проверку на страх. И, наконец, он может использовать эту способность как обычно, создавая гримировку, которая может быть вполне приятна на вид, но которая всегда мучительно подозрительна.
В рукопашном бою он может ударить лапами, а затем попытаться укусить мощными челюстями. Он никогда не пользуется обыкновенным оружием. Будучи жрецом Кали, он может бесшумно передвигаться (шанс успеха 56%) и прятаться в тенях (шанс 70%). Ему доступны сферы Общая, Очарование, Бой, Творение, Лечение и Некромантия.
Ариджани можно повредить только оружием, зачарованным как минимум на +3, а любое оружие, зачарованное менее чем на +5, наносит ему только половинные повреждения. Как и все ракшасы, Ариджани уязвим для арбалетов, но *благословленный* болт не убьет его, а просто нанесет максимальные повреждения. Возможно, что такой болт, выпущенный из *Проклятья Раваны*, мог бы его убить, но эта теория никем не проверена. Ариджани неуязвим для атак любого уроженца своего домена, поэтому реальную угрозу для него представляют только чужаки.
Высокая Мудрость наделяет его иммунитетом ко многим заклинаниям, а Интеллект дает невосприимчивость к иллюзиям с 1-го по 3-ий уровень. Поскольку он иллюзионист, то броски спасения от любых наложенных им

заклинаний этой школы делаются со штрафом –1, а он делает броски от таких заклинаний с бонусом +1 (полные правила см. в *Справочнике Игрока*).

Список заклинаний (Волшебник)
1-ый уровень (5/день, плюс 1 иллюзия): *Фальшивый звук, цветные брызги, свет, фантасмагория, насмешка, невидимый слуга*.
2-ой уровень (5/день, плюс 1 иллюзия): *Слепота, клякса, тьма радиусом 15 футов, облако тумана, невидимость, истерика Таши*
3-ий уровень (5/день, плюс 1 иллюзия): *Подглядывание, огненная стрела, ускорение, вызов монстра I, призрачная сила, совет*
4-ый уровень (4/день, плюс 1 иллюзия): *Страх, магическое зеркало, превращение, радужный узор*
5-ый уровень (4/день, плюс 1 иллюзия): *Улучшенная иллюзия, полутеневые чудовища, сновидение, великое сотворение, превращение камня в грязь*
6-ой уровень (2/день, плюс 1 иллюзия): *Постоянная иллюзия, программируемая иллюзия, проекция*
Ариджани и Шри Раджи описаны в игровом модуле *Паутина Иллюзий* [9415].

Борици, Ивана

Совладыка Борки
Человек 0-го уровня, Хаотично-злая

Класс Защиты	10	Сил	8
Движение	12	Лвк	11
Уровень/ HD	0	Тел	22
Нр	8	Инт	14
THAC0	20	Мдр	10
К-во атак	1	Хар	17
Урон/Атаки	По оружию		
Особые атаки	Ядовитое касание (см. ниже)		
Особые защиты	См. ниже		
Сопротивляемость магии	Нет		

Ивана – привлекательная женщина с темно-голубыми глазами и черными волосами, рассыпающимися по плечам вьющимися локонами. Она одевается в соблазнительные наряды, подчеркивающие ее красоту и скрывающие ее черное сердце. Эта владыка не выглядит обладающей реальным могуществом, и она использует свой невинный образ для получения сокрушительного преимущества. Более всего она любит приходить в переполненную народом таверну, разыгрывать из себя беспомощную женщину и спровоцировать нескольких мужчин на бой до смерти за ее благосклонность. К несчастью, победитель вряд ли сможет наслаждаться плодами своего триумфа дольше нескольких минут. Ее поцелуй столь же ядовит, как укус паука «черная вдова».
Предыстория: Ивана – дочь Клауса Борици и Камиллы Дилисня (первой владыки Борки). Она никогда не знала своего отца; он был одним из многих мужей, сменившихся за многие годы, поскольку Камилла имела привычку отравлять своих мужчин, посмевших ее разгневать.
По мере взросления Ивана переняла у матери привычку не доверять мужчинам, но все равно, в ее сердце осталось желание любить и быть любимой. В возрасте 17 лет в Левкаресте она познакомилась с молодым бардом по имени Питер, и была заворожена его даром стихосложения и декламации. Что еще сильнее ее заинтересовало, так это то, что Питер больше всего любил искусство, и на него

вроде бы не произвела впечатления изумительная красота Ивены, поэтому она начала всерьез за ним ухаживать, но безрезультатно. Наконец, она начала вслушиваться в его стихи и песни, пытаясь понять их власть над ним, и была до глубины души поражена безукоризненностью его мастерства. Она увидела в нем то очарование и изящество, которых не чаяла когда-нибудь обрести в себе и в процессе этого по уши влюбилась в Питера. Когда Ивана училась любить его искусство, Питер и сам начал в нее влюбляться.

У этой истории было бы нетипичное для этого мира счастливое завершение, но Камилла из зависти решила положить конец счастью молодых влюбленных. Под покровом ночи она пробралась в постель Питера и обманом убедила его в том, что она – Ивана. Когда они лежали вместе, Ивана застигла их и была потрясена кажущимся предательством своего возлюбленного. Камилла настаивала, что именно Питер соблазнил ее, ожидая, что Ивана последует семейной традиции и убьет его, и не была разочарована.

Ивана купила у некроманта магический контактный яд, который становился токсичным при смешении с телесными жидкостями пользователя – для нее он был совершенно безопасен, но пагубен для всех остальных. Она нанесла его себе на губы и отравила любимого своим поцелуем. Камилла поглумилась над «неверностью» Питера и сказала Ивене, что та сделала то, что должно. Она не придала значения обиде дочери на нее, и та гноилась в душе Ивены до тех пор, пока в 711 году по календарю Баровии она не отравила Камиллу. Темные силы были удовлетворены глубиной ее гнева, поэтому они сделали ее смертоносный поцелуй постоянно действующим и сделали Ивену владыкой Борки.

Текущее состояние: теперь Ивана ожесточена до глубины души. Она разрушает отношения везде, где появится и отравляет всех мужчин, ухаживающих за ней. Тем временем она живет в исключительной роскоши, обеспечиваемой ее фалангой «сборщиков податей», которая не более чем сборище головорезов, занимающихся охранным рэкетом. Она держит их на крюке обещанием, что тот, кто принесет ей наибольшее богатство, станет ее консортом. Когда кто-нибудь из них начинает причинять неприятности, она объявляет его победителем, отравляет его, а потом объявляет остальным, что тот был ей неверен. Они верят ей, поскольку каждый хочет стать ее следующим любовником, не зная о том факте, что один-единственный ее поцелуй приводит к гибели.

Ивана публично презирает романтику и любовь, хотя втайне все еще страстно желает таких отношений. Ее проклятье – вечно изнемогать от желания найти второго Питера, но неизбежно отравлять того, кого она полюбит.

Когда произошло Великое Слияние, Ивену разыскал ее двоюродный брат, Иван Дилисня. Он был напуган апокалиптическими землетрясениями, сотрясавшими землю, и инстинктивно побежал искать убежища у своего духовного близнеца. Когда Великое Слияние провалилось, оба владыки были слишком близко друг от друга и их домены объединились. Поскольку Ивана была более сильной личностью, то это королевство сохранило название «Борка», а Дорвиния исчезла.

Сейчас оба владыки живут в своих поместьях в противоположных концах домена. По прошествии кризиса Великого Слияния они начали сильно недолюбливать друг друга. Теперь они проводят много времени за изобретением новых токсинов, надеясь изобрести яд, который убьет соперника, но все, что они создают, лишь оскверняет землю и воду, убивая как местных жителей, так и гостей домена. Гости Борки должны опасаться пурпурного

оттенка воды или произрастающих здесь фруктов, поскольку это – признак наличия в них яда.

ван Райс, капитан Питер

Владыка Печального моря
Привидение, Нейтрально-Злое

Класс Защиты	-5/ 0	Сил	18
Движение	12	Лвк	15
Уровень/ HD	14	Тел	17
Нр	62	Инт	14
THAC0	7	Мдр	9
К-во атак	1	Хар	16
Урон/Атаки	1d12 и выкачивает 3 уровня		
Особые атаки	Способности привидений		
Особые защиты	Для нанесения ранений необходимо оружие от +4/ +2		
Сопротивляемость магии	50%		

Ван Райс – могущественный бестелесный дух, ходящий по Печальному морю на своем призрачном корабле. И он и его корабль выглядят так же, как и при жизни, но теперь они – полупрозрачные видения. Капитан ван Райс – высокий, широкоплечий мужчина с тяжелой челюстью, шкиперской бородой серебристо-стального оттенка, и глубоко посаженными глазами, горящими как угли. Он носит зюйдвестку с высоким воротником и старую шапку из кожи тюленя.
Неустанная – отличная бригантина с квадратными парусами, которая всегда идет под полными парусами, несмотря на действительную силу ветра. На её борту нет никакой команды за исключением капитана, который мечется по квартердеку как животное, пойманное в клетку. Ван Райс способен усилием воли переводить *Неустанную* в материальное состояние; когда она становится твердой, ее невозможно отличить от обыкновенного корабля.
Предыстория: Питер ван Райс всю свою жизнь ходил по морям родного мира. Он «зайцем» ушел в свое первое плавание и прошел путь от юнги до справного моряка и потом – помощника боцмана. После многих лет плавания простым моряком ван Райс накопил достаточно денег, чтобы стать хозяином собственного судна.
У ван Райса была мечта: найти северный проход из родных морей к экзотическим, изобилующим сокровищам островам востока, поэтому он беспрестанно ходил на поиски прохода в арктические воды, добывая средства на свои экспедиции охотой на китов и тюленей. Снова и снова он терпел поражение от ледяных морей и коварных туманов.
Мечта ван Райса стала его вечной одержимостью. Богатство и слава, которые он мог бы обрести, найдя проход, потеряли для него всякое значение; значение имела лишь его личная битва с северными морями. Ван Райс безжалостно гонял свою команду, веря, что именно ее слабость и никчемность мешает достичь желанной цели.
В своем последнем плавании ван Райс более двух месяцев пытался обогнуть скованные льдом северные острова. *Неустанная* была жестоко истрепана воющими штормами и бездонными морями. Команда умоляла капитана повернуть назад, но ван Райс был неумолим. Он казнил представителя команды и продолжил свою войну с морем.
В разгар шторма *Неустанная* окончательно сдалась. Она потеряла фокмачту и начала протекать. Ярость капитана ван Райса не поддавалась описанию. В момент своего поражения он принес ужасную клятву, предложив свою жизнь и

жизни своей команды в обмен на способность открыть проход. И его клятва была услышана.
Шторм стих, корабль выправился, и капитан ван Райс обнаружил, что судно идет в затянутых туманом водах, которые, как он *считал*, столь долго искал. Но команда исчезла, а его любимая *Неустанная* стала призраком, бороздящим моря Равенлофта.
Текущее состояние: ван Райс курсирует по Печальному морю, все еще ведомый желанием найти проход, который не смог обнаружить при жизни. Туманы каждый оборот игры сбивают его с курса. Он пересекает туда - обратно Печальное море, пытаясь избавиться от тяготеющего проклятья. Даже просто увидеть *Неустанную* считается дурным предзнаменованием у всех мореплавателей Печального моря.
На данный момент капитан ван Райс верит, что все, случившееся с ним – вина прежней команды, и что новая команда позволит ему спастись из этой ситуации. Он ищет храбрых и умелых моряков, заманивая их на *Неустанную* обещаниями далеких путешествий и грядущего богатства. Те, кто соблазнился, исчезают, когда *Неустанная* переходит в призрачное состояние, а те, кто отказался, навлекают на себя жестокую месть ван Райса.
Бой: капитан Питер ван Райс – привидение пятой величины (см. *Справочник ван Рихтена по привидениям* [9355]). Он обладает некоторым количеством необычных сил. Его прикосновение не старит жертв, а выпивает их жизненную энергию (уровни опыта) и причиняет 1d12 пунктов повреждений холодом. Каждый выпитый уровень делает *Неустанную* чуть более осязаемой. Кроме того, ван Райс способен *овладеть* любой живой персоной, встретившей его взгляд.
Зрелище *Неустанной* принуждает живых персонажей сделать успешный спасбросок от заклинания или стать парализованными страхом до тех пор, пока она остается в поле зрения. Кроме того, ван Райс способен создавать *облака тумана, теневых чудовищ, плотный туман* или *стены тумана* в пределах 500 ярдов от *Неустанной*. В дополнение к этому, он может вызвать себе на помощь 2d4 поплавунов – души тех несчастных, что пополнили его команду в Равенлофте.
Слабость ван Райса – в его связи с *Неустанной*. Стоит только уничтожить это судно, как исчезнет и ван Райс. Но потопить корабль-призрак не так-то просто…

ван Рихтен, доктор Рудольф

Мудрец и охотник на монстров (вор 10-го уровня), Законопослушно-Добрый

Класс Защиты	10	Сил	11
Движение	12	Лвк	16
Уровень/ HD	10	Тел	10
Нр	76	Инт	17
THAC0	16	Мдр	16
К-во атак	1	Хар	10
Урон/Атаки	По оружию		
Особые атаки	Нет		
Особые защиты	См. ниже		
Сопротивляемость магии	Нет		

III: Обреченные Равенлофта

Доктор ван Рихтен безусловно не темный владыка, хотя он столь же прославлен, что и многие из них, и включение его в *Обреченных Равенлофта* является необходимым. Доктор – мужчина средних лет, худощавый и небольшого роста. Его короткие седые волосы на макушке редки, но на затылке он отпускает их подлиннее. У него кривая ухмылка и соответственный блеск глаз.

Предыстория: родом из Ривалиса, что в Дарконе, ван Рихтен был доктором, лечившим без применения магии. Он мало практиковался в хирургии, больше полагаясь на траволечение.

Однажды Вистани украли его сына, Эразма, и вывезли мальчика за пределы Даркона. Ван Рихтен преследовал и поймал их, а затем – кроваво отомстил, когда узнал, что они продали его сына вампиру. Не желая терять надежды, ван Рихтен в конце концов отыскал Эразма – или то, что от него осталось. Недавно ставший нежитью, мальчик умолял ван Рихтена уничтожить его, и отец освободил его от мучений, хоть ему было мучительно убивать своего сына. Это было его первое уничтожение нежити, но далеко не последнее.

Текущее состояние: после убийства собственного сына, ван Рихтен стал охотиться на вампиров и других сверхъестественных существ по всему Равенлофту, хотя до сих пор не пытался уничтожить ни одного из владык доменов. В дни, когда не охотится, он держит лавку с травами в Мордентшире и пишет описания пережитого, надеясь воодушевить героев на очищение земли Туманов от зла.

Доктор ван Рихтен мудр и прекрасно образован и знает очень много о сверхъестественном. В *Царстве Ужаса* приведены образчики его знаний (см. Главу X), но те герои, которые хотят стать бичом зла, должны прочесть непосредственно *Справочники ван Рихтена*.

Бой: доктор всегда носит при себе священный символ, фиал со святой водой, небольшое зеркальце, серебряный кинжал и деревянный кол. Выслеживая добычу, он берет с собой и другие соответствующие предметы. Он редко вступает с противниками в непосредственную схватку, предпочитая перехитрить злобных существ и использовать их слабые места. Из опыта и необходимости, ван Рихтен освоил несколько воровских уловок. Эти его навыки перечислены ниже.

Карманная кража	15%
Взлом замков	40%
Нахождение/обезвреживание ловушек	85%
Бесшумное передвижение	40%
Укрытие в тенях	45%
Определение шума	65%
Лазание по стенам	70%
Чтение языков	80%

Годфрой, лорд Уилфред

Владыка Мордента
Привидение, Хаотично-Злой

Класс Защиты	0	Сил	—
Движение	9	Лвк	—
Уровень/ HD	10	Тел	—
Нр	40	Инт	14
THAC0	11	Мдр	11

К-во атак	1	Хар	15
Урон/Атаки	Нет		
Особые атаки	Старит жертв на 1d4x10 лет		
Особые защиты	См. ниже		
Сопротивляемость магии	Нет		

Лорд Годфрой – привидение. Поэтому чаще всего он является в виде прозрачной фигуры. Он носит рубашку с высоким воротничком, отделанную кружевами и облегающий черный пиджак с фалдами. Его седые волосы гладко зачесаны назад и собраны в сложный узел на затылке. Он выглядит старым, сутулым мужчиной лет семидесяти, лицо которого изрезано глубокими морщинами, брови срослись, а глаза сильно косят. Иногда он носит пенсне, которое крепится цепочкой к его пиджаку. Выражение лица у него всегда суровое и безжалостное.

Предыстория: лорд Уилфред Годфрой унаследовал поместье Холм Грифона в Морденте. Он женился на Эстелле Уизермэй и у них родился один ребенок, девочка. Годфрой был разочарован, а был он весьма злобным человеком с неудержимым темпераментом. В приступе ярости он убил свою жену, а когда маленькая дочь попыталась ему помешать – убил и ее. Потом он сделал так, чтобы все это выглядело несчастным случаем в конюшне, застрелив своего лучшего жеребца в доказательство своей версии.

Весь следующий год Годфрой преследовали духи его жены и дочери, пока наконец он не покончил жизнь самоубийством. Согласно последней воле его погребли в мавзолее Хизер Хаус, самого большого поместья Мордента, а его жена и дочь – похоронены на кладбище Холма Грифона. Он не хотел, чтобы их духи преследовали его и после смерти.

Действия Годфроя привлекли внимание темных сил, но Мордент еще не был доменом. Некоторое время спустя в Мордентшире появились Страд фон Зарович и Азалин, и Мордент стал частью Равенлофта. Когда Страд и Азалин покинули эту местность, самой могущественной силой зла там был лорд Годфрой, поэтому он стал ее владыкой и силы его возросли.

Текущее состояние: Годфрой – надменный тщеславный сноб. Он очень вспыльчив и имеет творческую склонность к злодеяниям. Сейчас он не привязан к месту и может странствовать по всему своему домену, но чаще всего он ограничивает себя Мордентширом и его окрестностями, включая Холм Грифона и поместье Уизермэй (Хизер Хаус).

Этот злобный дух страшится только своих жены и дочери. Каждую ночь, леди Годфрой и ее дитя выслеживают лорда Годфроя и терзают его бестелесную плоть, проклиная за свою смерть. Лорд Годфрой делает все что можно, чтобы от них спрятаться, но это не очень-то получается. Он отыгрывается за свой страх и разочарование на тех, кто достаточно глуп, чтобы зайти в пустующий ныне Холм Грифона.

Бой: Годфрой – обыкновенное привидение, со следующими изменениями: любая жреческая попытка изгнать его терпит провал. Более того, любая нежить в 100 ярдах от Годфроя получает бонус +2 против попыток изгнания (эффект «колодца зла» – см. стр. 27 *Царства Ужаса*).

Д'Онэр, Доминик

Владыка Даймонлю
Чародей 7-го уровня, Нейтрально-Злой

Класс Защиты	10	Сил	9

Движение	12	Лвк	11
Уровень/ HD	7	Тел	10
Нр	18	Инт	17
THAC0	18	Мдр	12
К-во атак	1	Хар	7 – 14
Урон/Атаки	По оружию		
Особые атаки	См. ниже		
Особые защиты	См. ниже		
Сопротивляемость магии	Нет		

Доминик ростом 5 футов 7 дюймов и слегка склонен к полноте. Свои рыжие волосы он зачесывает назад и завязывает в короткий конский хвост. Борода и усы у него тщательно ухожены. Он может управлять своей Харизмой, изменяя ее от 7 до 14. Чаще всего ее значение около 11.

Предыстория: этот владыка – внук доктора Германа Д'Онэра, гипнотизера, находившегося в Морденте, когда тот стал частью Равенлофта. Мать Доминика умерла родами. Он был пресловутым "уродом в семье" – родился пропитанным злом, которое без сомнения и вызвало ее смерть. Будучи еще ребенком, он мог внушить любую идею столь тонко, столь умело, что даже взрослые принимали ее за свою. Часто он натравливал одного человека на другого, причинял тяжкие повреждения, но никогда не брал вину на себя. Чем больше хаоса, гнева и ненависти вызвали его интриги, тем счастливее был Доминик. Он был пригожим ребенком, особенно кокетливым с дамами, которые находили его поведение безобидным и очаровательным, поэтому они расточали свою любовь на бедного, оставшегося без матери малыша. Они и не подозревали, насколько на самом деле не по годам извращенным и развитым был его детский ум. Когда дедушка умер, семья решила покинуть Мордент. На самом деле, это была идея Доминика, хотя его отец, Клод, считал ее своей собственной. Клод решил бросить вызов Туманам Равенлофта и посмотреть, куда они их выкинут. Для юного Доминика открылись новые земли. Без ведома своей семьи он стал владыкой нового домена, Даймонлю.

Текущее состояние: Доминик – мастер-манипулятор и интриган. Его жизнь похожа на жизнь паука, плетущего сложную паутину интриг. Как и большинство владык, Доминик получил вместе со своим доменом и проклятье. Чем романтичнее его отношение к женщине, тем неприятнее она его находит. Для остальных его внешний вид не меняется, но для нее становится омерзительным. Проклятье сделало его ожесточенным и разочарованным – в гневе он убил свою первую возлюбленную, поскольку она не могла выносить его вида. Его брак был заключен по политическим мотивам, без малейших эмоциональных привязанностей.

Бой: Доминик обладает боевыми и магическими способностями чародея 7-го уровня, но на самом деле он не может активировать заклинания. Вместо этого, его голос в любой момент может работать как заклинание *совет*, а взгляд – как заклинание *подчинение*. Сам Доминик полностью невосприимчив к любым видам ментальных атак. Он любой ценой избегает личного участия в бою и имеет несколько могучих защитников, которые при необходимости будут за него сражаться.

Дилисния, Иван

Совладыка Борки
Человек 0-го уровня, Хаотично-Злой

Класс Защиты	10	Сил	8
Движение	12	Лвк	11

III: Обреченные Равенлофта

Уровень/ HD	0	Тел	22
Hp	8	Инт	18
THAC0	20	Мдр	15
К-во атак	1	Хар	7
Урон/Атаки	По оружию		
Особые атаки	Ядовитое касание (см. ниже)		
Особые защиты	См. ниже		
Сопротивляемость магии	Нет		

Иван – маленький, тощий мужчина, весящий едва ли 120 фунтов. Его вьющиеся спутанные белокурые волосы создают нимб вокруг его лица и плеч. Его глаза ярко-голубого цвета и при разговоре он часто стреляет ими туда-сюда, одновременно проводя языком по зубам. Свои тонкие губы он обычно стягивает в причудливую усмешку.

Иван – фатоватый человек, полагающий себя великим актером. Не считая театральных костюмов, он редко носит одну и ту же одежду больше одного раза. В его костюмах есть одеяния придворного шута, короля, охотника, паладина и монаха. Дважды в неделю он на один день одевает один из этих костюмов. Доспехи, оружие и другие внешние атрибуты, носимые им – фальшивые, просто театральный реквизит.

Голос Ивана – мягкий тенор. Смеется же он быстрым лающим смехом, заставляющим слушателей чувствовать себя неуютно. Но, во мгновение ока, он может их поменять. Его смех замедляется до гортанного хихиканья, а голос – до низкого бархатистого шепота, резко усиливающегося для большего драматического эффекта. Он обожает такую игру голосом, поскольку думает, что она демонстрирует его театральный талант. В разговоре он бурно жестикулирует, подчеркивая свои слова. Прохаживаясь, он преувеличенно размахивает руками. Практически все считают его весьма странным.

Предыстория: Иван – единственный сын Бориса Дилиснии, отпрыска – Натальи Ольшаник-Дилиснии. Дальние родственники Натальи в 351 году были гостями замка Страда, приехав туда на шумную помолвку брата Страда, Сергея, и девушки его мечты, Татьяны. Почувствовав себя плохо, некоторые из них уехали до срока. Когда они скакали прочь от замка, Страд убил всех оставшихся гостей, и Баровия стала частью Равенлофта. Дилиснии избежали смерти, но они не смогли убежать от Туманов, и стали вечными узниками Равенлофта.

Борис Дилисния, отец Ивана, вырос в Баровии. Он женился на Стефании Септовой, и у них родилась дочь, Кристина. В 684 году их дальняя родственница, Камилла Дилисния, стала владыкой Борки и семья Ивана переехала в этот близлежащий домен. Камилла считала их гнилой ветвью генеалогического древа, ветвью, которую надо «отсечь».

Через пять лет, в новолуние Стефания родила второго ребенка, мальчика, Ивана, которому суждено было стать владыкой Дорвинии. В тот же день Камилла дала жизнь девочке, которую она назвала Иваной. Совпадение имен было случайным, но эти два ребенка были духовными близнецами, которых объединяло зло. В конце концов, Ивана стала владыкой Борки.

В возрасте 6-ти лет Иван мучил животных, иногда – до смерти. В возрасте 8 лет – устраивал проделки, от которых страдали его товарищи по играм. В возрасте 10 – отравил дочь слуги, которая стащила пирожное. Иван смеялся, наблюдая за ее предсмертными мучениями. И, наконец, в возрасте 12-ти лет Иван отравил собственную мать. Хоть сейчас он этим и похваляется, но тогда он постарался сделать так, чтобы все выглядело как несчастный случай. Лишь его сестра Кристина могла не опасаться Ивана; он сильно ее любил, и она, закрывая глаза на творимое им зло, до безумия любила своего «дорогого младшего братишку». Но недолго ей оставалось закрывать глаза на его поступки.

III: Обреченные Равенлофта

Когда Кристина вышла замуж, Иван стал безумно ревновать, а когда она родила ребенка, он почувствовал, что его окончательно предали. Иван отравил ее мужа и потом, поднявшись на второй этаж, отравил Кристину, когда она кормила своего ребенка. (Повивальной бабке удалось спасти ребенка).
В 710 году собственная семья загнала его в Туманы. Ивану было 26 лет. Войдя в них, он обнаружил землю, соответствующую своим вкусам, сотворенную его собственным злом. Он назвал ее «Дорвиния». В 712 году Иван взял себе жену, Лукрецию, а в 716 взял ее жизнь. Во время их союза Лукреция родила трех детей. Иван верит, что они родились мертвыми, но кое-кто говорит, что повивальные бабки подменили детей по просьбе Лукреции.
Когда случилось Великое Слияние, Иван осознал, что он больше не заключен в пределах Дорвинии. Его первой мыслью было разыскать своего духовного близнеца, Ивану Борици, которая была владыкой Борки. Они были вместе при провале Великого Слияния и в результате их домены слились. Личность Иваны была сильнее, поэтому объединившиеся домены приняли имя ее мира, Борки.
Текущее состояние: Иван так и не утратил своей демонической и детской ментальности. Юношей он тяготел к роскоши, особенно к утонченным десертам и редким винам. Когда Иван стал владыкой Дорвинии, он потерял способность ощущать вкус. Теперь для него все напитки – вкуса желчи, а кушанья – вкуса пыли. Он остро переживает эту потерю и пожертвует буквально всем и всеми, чтобы вернуть эту потерю. Он часто устраивает роскошные банкеты, надеясь наблюдением за другими возместить утраченные ощущения. Те из гостей, кто хорошо его знает, симулируют безразличие к пище. Если же покажется, что им не нравится, то он будет оскорблен, но и если они будут слишком сильно ее смаковать, то он впадет в ярость.
Ходят слухи, что Иван часто просыпается в холодном поту, в ужасе зовя свою сестру Кристину. Его слуги не осмеливаются упоминать об этом в его присутствии. Ее имя – как яд на губах: повтори его Ивану и он постарается, чтобы за этим последовала смерть.
Бой: Иван не обладает никакими особыми боевыми способностями, но Равнлофт даровал ему смертоносную силу: он может превратить в отраву любой предмет, которого коснется. Он может это делать три раза в сутки. Каждый раз он может задать одну из трех степеней токсичности: «смертельный» яд убивает жертв, проваливших спасбросок от яда, «опасный» причиняет персонажам, провалившим этот бросок 4d6 пунктов повреждений, а «ослабляющий» яд вызывает тошноту. В течение часа его жертвы становятся настолько слабыми, что не могут ходить. Они остаются прикованы к постели на 1d4 дней.
Сам Иван иммунен к любым видам ядов, параличей, и болезней (включая магические их разновидности). В дополнение к своему «врожденному» яду он может приготовить яд или снадобье с практически любым эффектом. Его любимое изобретение один день «живет» в жертве, а затем вызывает внезапную и мучительную смерть. У Ивана есть универсальное противоядие, но оно лишь задерживает действие яда на еще один день. С его помощью он держит на поводке нескольких своих слуг – каждый день они или примут противоядие, или умрут. До тех пор, пока только Иван владеет рецептом противоядия, они вынуждены оставаться верными ему.

III: Обреченные Равенлофта

Доктор Доминиани

Владыка Доминии
Вампир, Хаотично-Злой

Класс Защиты	1	Сил	18/91
Движение	12, FL 18 (C)	Лвк	12
Уровень/ HD	9+3	Тел	17
Нр	43	Инт	18
THAC0	11	Мдр	11
К-во атак	2	Хар	16
Урон/Атаки	1d4 + 5 (x2) или по оружию (+2, +5)		
Особые атаки	Истощение жизни		
Особые защиты	См. ниже		
Сопротивляемость магии	5%		

Доминиани ростом 5 футов 10 дюймов и весит около 160 фунтов. Волосы у него темные. Стиль прически и одежды напоминает викторианского врача. И на самом деле, он заявляет, что является медиком; если быть совершенно точным, то психологом и гипнотизером. Его крошечный остров страха чуть больше самой лечебницы и земельного участка, на котором она расположена.
Хотя доктор Доминиани и вампир, но его часто подозревают в том, что он – вервольф, поскольку черты лица у него явно волчьи. У него исключительно кустистые брови, густая борода и длинные пальцы с увеличенными костяшками суставов. Довольно часто он использует этот образ, чтобы сбить с толку возможных охотников. Что еще больше скрывает его истинную сущность, так это отсутствие аллергии на чеснок и он открыто демонстрирует любовь к этой приправе, чтобы поставить в тупик тех, кто настороженно к нему относится.
Предыстория: некогда Доминиани был вассалом вампира герцога Гундара, владыки Гундарака. Втайне он строил заговор с целью убить своего повелителя и занять его место, и, в конце концов, это у него получилось. Гундара разгневала группа героев, сорвавшая его планы завоевать Картакасс и захватить земли этого домена, поэтому он поставил себя в уязвимое положение, чтобы заманить их в смертельную ловушку. Доминиани должен был до боя загипнотизировать воительницу из этой группы, убедив ее дернуть шнур, закрывающий окно плотной портьерой, которая, в свою очередь, не пропустила бы солнечный свет, чтобы бы в самый критический момент Гундар не стал беспомощен. Доктор доложил об успехе, хотя на самом деле не сделал с ней ничего подобного. В результате, солнечный свет сделал Гундара беспомощным и дал героям проделать свою работу.
Доктор Доминиани объявил себя владыкой Гундарака, но этот титул оставался под вопросом еще некоторое время, до Великого Слияния. Когда оно закончилось, Баровия и Инвидия поглотили землю Гундарака и темные силы наградили второстепенного вампира крошечным островом страха. Итак, мечта Доминиани о владычестве исполнилась, хотя домен его ничтожно мал. Говорят, что Доминиани всегда слышит смех в вое ветра, беснующемся в истерическом припадке за стенами его лечебницы и насмехающемся над малостью его достижений.
Текущее состояние: сейчас Доминиани безжалостно правит своим доменом-лечебницей. Неосторожные путешественники, вышедшие из Туманов, зачастую сначала с облегчением оказываются его гостями, после того, как его вампиры – санитары спасли их от волков, рыщущих в лесах вокруг его поместья, но вскоре они становятся его пациентами. Его *терапия* – кошмар чистой воды.

Каждый *сеанс* лечения заканчивается гипнозом пациента, во время которого вампир питается его спинномозговой жидкостью. Каждое питание уничтожает 1 пункт Интеллекта и когда его значение уменьшается до 0, пациент становится совершенно безумен (лишь *исполнение желания* или аналогичное по мощи средство может вернуть персонажу разум). После этого пациент становится добычей санитаров, которые съедают его постепенно, сохраняя запас пищи.
Бой: доктор Доминиани обладает всеми способностями и уязвимостями *взрослого* вампира (см. стр. 147 *Царства Ужаса*), но чеснок, как уже упоминалось выше, на него не действует.
Те, кто хочет узнать больше о прошлом доктора Доминиани, могут сыграть в игровой модуль *Пир гоблинов* [9298].

Драков, Влад

Владыка Фальковнии
Воитель 14-го уровня, Нейтрально-Злой

Класс Защиты	Опр. доспехом	Сил	16
Движение	12	Лвк	12
Уровень/ HD	14	Тел	15
Нр	80	Инт	15
THAC0	7 (4 жезлом)	Мдр	11
К-во атак	2 (4 жезлом)	Хар	16
Урон/Атаки	1d4+ 4 или 1d6+4 или по оружию		
Особые атаки	Нет		
Особые защиты	См. ниже		
Сопротивляемость магии	50%		

Влад – массивный, смуглый мужчина 70 лет от роду, хотя выглядит не более чем на 40. Рост 6 футов 3 дюйма, костяк – широкий и плотный. Кожа выдублена погодой до коричневого цвета, лицо покрыто морщинами от возраста и тяжелой жизни, черты лица грубы. Он носит густую неухоженную бороду, в которой поблескивает седина. Светло-каштановые волосы мягкие и нечесаные. У него задумчивые серо-голубые глаза и большой нос крючком. Зубы у него ровные, белые, здоровые. Голос скрипучий и низкий.
Влад всегда носит доспехи. Чаще всего это кольчужный доспех с наручами и поножами, а поверх – черный плащ с капюшоном. Этот плащ, отороченный белым мехом, свободно застегнут широким кожаным ремнем с массивной серебряной пряжкой. Пряжка выполнена в виде головы кричащего ястреба, личной сигны Влада. С пояса свисает пара латных перчаток. К нему же крепятся и ножны для жезла, но чаще всего Влад носит его в правой руке.
Предыстория: Влад родом из королевства Тенол, лежащего в Таладасе на планете Кринн. В Теноле Влад возглавлял отряд наемников, известный как «Когти ястреба». (Его прозвище было «Ястреб», а его людей звали «когти»). Влад был примечателен своей безжалостностью и жестокостью. Он работал на тех, кто платил ему больше денег, чаще всего – на злобных фанатиков Хисса. Как-то вечером, много лет назад, отряд Влада покинул Покоренные Земли после череды разбоев и грабежей. Когда они скакали прочь, от земли поднялись Туманы и перенесли Дракова и его людей в Равенлофт, выбросив их на окраине Даркона, домена лича Азалина. Драков посчитал, что открыл новую землю и решил отхватить себе кусок. Он был несведущ о силах демиплана и, хотя и знал об Азалине, но сильно его недооценивал.

III: Обреченные Равенлофта

Драков начал кампанию устрашения. Его когти взяли в котел небольшую деревню, и Ястреб приказал казнить всех, кто оказал сопротивление. Следуя своему обычаю, он насадил их на толстые колья, которые затем были вкопаны в землю, создавая ужасный сад агонии. И, опять согласно своему обычаю, Влад вкушал свою трапезу, наблюдая за их смертью.

Но знакомое представление пошло не так, как всегда. Когда последняя жертва прекратили корчиться и кричать, все тела превратились в зомби. Сняв себя с кольев, эти существа атаковали людей Дракова. И еще множество существ, тоже мертвых, начало приближаться к месту казни со всех сторон. В отчаянии когти бежали в Туманы.

Дракову открылся новый домен, и он стал его владыкой. Он поселился на этой земле вместе со своими людьми и дал ей имя «Фалковния» («Королевство Ястреба») –было это в 690 году по календарю Баровии. Через границы сюда стали просачиваться беженцы из Даркона и других доменов, в надежде на лучшую жизнь. Люди Дракова многих из них поработили, но остальным позволили поселиться свободными.

Став владыкой собственного домена, Влад четыре раза пытался вторгнуться в Даркон, но каждая его попытка терпела провал. Каждый коготь, павший на земле Даркона мгновенно становился нежитью, атаковавшей своих бывших сотоварищей. Кроме того, Драков пытался завоевать и другие домены, граничащие с Фальковнией, но каждый раз его ждала неудача. Могущество враждебных владык, усиленное демипланом, сделало такие завоевания нереальными.

Текущее состояние: прежде чем Равенлофт втянул его в себя, Драков был просто наемником, работавшим за деньги на правителей, смотревших сверху вниз на людей его сорта. Их оскорбления задевали его, поскольку он тоже жаждал править. Равенлофт дал ему искомое – положение верховного правителя – но все же не совсем то, чего он хотел на самом деле – уважение других правителей и силу внушать страх и трепет в других владык. Его бывшие хозяева не могут оценить его нынешнее положение, а Азалин столь могущественен, что смотрит на Дракова сверху вниз, точно так же, как и прежние наниматели. Да и другие владыки не очень-то уделяют ему внимание.

Не имея земель для завоевания и правителей для устрашения, Драков изобрел другие виды увеселения. Его любимым времяпровождением остается зрелище медленной смерти. Не важно, кто именно умирает, он никогда не устает от этого представления. Обычно он ужинает на террасе своего замка, нависающей над землями поместья. Пока он ест, как минимум одну жертву насаживают на кол длиной 10 футов. Сила тяжести стягивает жертву вниз по колу, и ее спуск становится своего рода мерилом порядка трапезы. Время от времени, когда Драков приглашает гостей понаблюдать за этим зрелищем, оркестр создает музыкальный фон.

У Дракова есть еще две забавы: охота с ястребом и потешные бои. Он регулярно проводит и то, и то. Ястребы натренированы атаковать по его команде, но он редко натравливает их на людей. Он лелеет ястребов и предпочитает не подвергать их смертельной опасности. Достаточно странно, несмотря на то, что Влад практически не ценит человеческую жизнь, но не переносит страданий своих ловчих птиц.

Бой: годы сражений подточили силу и выносливость Влада. Но, несмотря на это, он все еще ровня многим более молодым бойцам. Земля дает ему мощь и энергию сверх пределов нормы для его возраста.

Влад умеет пользоваться практически любым видом боевого оружия. В частности, он обладает навыками владения булавой, многими древковыми видами, луком, мечом, топором, и цепом. Идя в бой, он вешает на пояс короткий меч и малый топор. Кроме того, он превосходный наездник. Доспех он выбирает исходя из ситуации: сражаясь верхом предпочитает латный полудоспех, а в пешем бою – кольчугу. В обоих случаях он пользуется щитом. В бою Влад весьма хитер, превосходно используя против противника особенности местности. Он будет использовать любой грязный трюк, и не будет следовать общепринятым правилам боя. На левой руке Влад носит *кольцо свободы действий*. А в правой руке он обычно держит *жезл ударов*, иногда вкладывая его в ножны, свисающие с пояса. Латные перчатки, свисающие с его пояса – это *перчатки силы огра*. О наличии у него других магических предметов неизвестно.
Влад считает всю магию гадостью, даже несмотря на то, что сам использует магические предметы. Он презирает заклинания и заклинателей. Темные силы Равенлофта даровали ему сопротивляемость магии, равную 50%. Даже целительные и другие полезные заклинания должны ее преодолеть.

Иллитид Бог-Мозг

Владыка Блутспура

Класс защиты	10
Движение	18 (Sw)
Уровень/ HD	20
Hp	99
THAC0	11
К-во атак	1
Урон/Атаки	См. ниже
Особые атаки	Псионика
Особые защиты	Псионика
Сопротивляемость магии	Нет

Об этой странной форме жизни неизвестно практически ничего, за исключением того, что она правит островным доменом Блутспур. Считается, что его логово расположено глубоко под горой Макаб, где он плавает в глубоком бассейне с рассолом. Предполагается, что он напоминает по внешнему виду гигантский мозг, хотя мудрецы настаивают, что на самом деле это множество более малых мозгов, слитых в одну массу.
Предыстория: как это существо заслужило свое сумеречное королевство в земле Туманов, остается тайной. Блутспур – во всех смыслах враждебный домен, причем столь экзотичный, что он освободился из Ядра после провала Великого Слияния, став самым обширным островом на Демиплане Страха.
Текущее состояние: герои, сумевшие выбраться из Блутспура, утверждают, что бог-мозг постоянно вторгался в их подсознание, вытягивая из него самые черные помыслы. Может быть, что этот владыка может жить только посредством других разумных существ, что вполне согласуется со склонностью темных сил мучить заточенных ими владык доменов.
Бой: бог-мозг имеет в своем распоряжении практически неограниченное количество пунктов психической силы (ППС) и для всех наук и талантов всегда получает результат значения силы (см. *Полный Справочник Псионика*). Все броски психического противостояния и спасения от любых сил этого владыки делаются со штрафом –10. Его психическая сила *контакт* всегда

срабатывает автоматически, и никакие телепатические защиты, силы или приспособления не могут ей помешать.
Иллитид бог-мозг Блутспура появляется в игровом модуле *Помыслы Тьмы* [9364].

Лукас, Харкон

Владыка Картакасса
Бард 7-го уровня, Волколак, Нейтрально-Злой

Класс Защиты	8 (3)	Сил	14(18)
Движение	12 (15, 18 волком)	Лвк	16
Уровень/ HD	7	Тел	15 (18)
Нр	35	Инт	16
THAC0	17 (13)	Мдр	10
К-во атак	1 (2)	Хар	18
Урон/Атаки	В зависимости от оружияили 2d6 (x2)		
Особые атаки	Пение		
Особые защиты	Поражение железным или +1 оружием		
Сопротивляемость магии	10%		

Будучи волколаком, Лукас может по желанию принимать один из трех обликов: гуманоида, полуволка и лютоволка (каждая трансформация занимает один раунд). Лютоволк – это его естественный облик, но Харкон любит его меньше других волколаков. Принимая облик гуманоида, он может выбрать расу и пол, которые будет имитировать. Но для каждого сочетания расы и пола внешность у него постоянная, определенная высшими силами. В вышеприведенном описании параметров числа в скобках, если не указано иначе, отражают параметры облика полуволка.
В мужском облике человеческой расы Харкон – бард исключительной харизмы и красоты. Ростом он 6 футов 2 дюйма, обладает пропорциональной хорошо развитой мускулатурой. У него густые волнистые черные волосы, ухоженная черная бородка и длинные усы с острыми кончиками. Он часто надевает костюм, состоящий из лазурного цвета шелковых брюк, белой рубашки, отделанной кружевами и золотистой куртки. Костюм увенчивает широкополая шляпа (голубая с белым пером). Мешковатые брюки заправлены в сверкающие черные сапоги для верховой езды. Завершает его наряд небольшое количество украшений – кольца, ожерелья и т.п., и широкий черный кожаный пояс с серебряной пряжкой. Тем не менее, его можно встретить практически в любом причудливом костюме. Единственные неизменные составляющие – это монокль (к которому он питает странную привязанность), искусно сделанная арфа, и меч с тонкой работы корзинчатой гардой.
В женском облике человеческой расы у Лукаса темно-ореховые глаза, чарующая улыбка и сверкающие черные волосы, ниспадающие до талии. Красота этой женщины поистине умопомрачительна. Она носит свободные алые брюки, заправленные в сапожки, ниспадающую свободными складками белую блузу и короткий открытый жилет из золотой парчи.
В облике полуволка Харкон 7 футов ростом. Одежда, свободно сидящая на человеческом теле, может перенести смену облика. Его голова становится волчьей, но тело остается человеческим, правда покрывается мехом. Когтей он не отращивает, но эту потерю возмещают острые волчьи клыки.

III: Обреченные Равенлофта

Предыстория: Лукас вырос в Кормире, и совершенно не уживался с окружающими волколаками. Он задавал слишком много вопросов и ненавидел одиночество, что было совершенно нехарактерно для его единокровников. Кроме того, в отличие от своих хаотичных собратьев, он строил долговременные планы. Будучи больше и сильнее большинства своих сородичей, он все чаще и чаще оставался один – в точности противоположно своим желаниям. Став взрослым, Лукас попытался сплотить несколько волколаков в небольшой род. И, конечно же, эти обособленные существа стали его избегать.

Лукаса охватила ярость и он начал резню в фермерских землях Кормира, вымещая свой гнев на невиновных. Когда ярость остыла, он решил войти в мир людей, так как узнал, что они – чрезвычайно эмоциональные существа и это его пленило. На многие годы он стал странствующим бардом и менестрелем, убивая в основном домашний скот и бродяг. Он чувствовал превосходство над своими собратьями, но в его жизни не было цели или смысла.

Одной туманной ночью в небольшой деревне Лукас бродил по улицам, строя злобные планы. Ему было предназначено величие – в этом он был уверен. Если ему не удалось командовать своими собратьями волколаками, он должен был стать правителем людей в Кормире. Глубоко задумавшись о своем будущем правлении, он не заметил, как деревня постепенно сменилась пейзажем Баровии. Шел 610 год по календарю Баровии.

Мойры прокляла его! Разве они не выкинули его в это странное место, чтобы лишить его предназначения? Его силы? Он впал в гнев и отчаяние и лишь теплый, знакомый вкус крови, казалось, мог его успокоить. Долгое время он охотился на волков и вервольфов, населявших здешние горы. И, как-то ночью столкнувшись лицом к лицу с владыкой Баровии, Харкон Лукас смог сохранить свою жизнь, убежав в Туманы. Они приняли его, создав новый домен. В 613 году он стал владыкой Картакасса.

Текущее состояние: величайшее желание Харкона – править. Он умен, упорен, расчетлив и способен строить долгосрочные планы. Равенлофт отдал в его власть целый домен, но темные силы не поместили в него ничего такого, чем стоило бы править. В Картакасс входит лишь несколько небольших деревень и лесов, в которых обитает обыкновенное зверье. В его глазах, быть владыкой Картакасса – лишь бледная тень истинного правления.

Большинство волколаков хаотичны, но Харкон нейтрален. Возможно, что некоторая крупица нормальности остается в нем оттого, что личность его подвержена переменам. Обычно Лукас – веселое существо со злыми искорками в глазах. Оскорбления и угрозы оставляют его невозмутимым. Но если ему противоречить, то настроение его резко меняется. Его приступы ярости приводят к вспышкам насилия, которые могут длиться несколько дней. Но после таких приступов он всегда спокоен и замкнут. В эти периоды спокойствия рождаются самые дерзкие из его замыслов.

Харкон истово ненавидит вервольфов и вампиров. Известно, что он занимался выслеживанием и уничтожением этих существ, даже если охота занимала несколько лет. Его влечет к людям и эльфам, но он хорошо уживается с любыми гуманоидными расами. (Однако никогда не позволяет эмоциям помешать хорошей трапезе).

Бой: Харкон Лукас обладает всеми стандартными способностями и барда 7-го уровня, и волколака – подробности см. в *Справочнике Игрока* и *Бестиарии*.

Лишь магическогое оружие +1 или выше, или сделанное из холодного железа, может нанести вред волколаку. (Чаще всего мечи делают из стали).
Темные силы наделили Лукаса одной дополнительной способностью: если он погибает в бою, то его дух переходит в тело ближайшего лютоволка. Этот волк мгновенно получает все качества и способности Харкона, включая максимум hp. Харкон наследует текущее состояние волчьего тела, включая ранения и эффекты заклинаний. Никто не знает, что произойдет, если он умрет от старости. Это до сих пор не случилось и возможно, что в Равенлофте не произойдет никогда. На данный момент он прожил более 150 лет.
Лукас может командовать любыми обыкновенными животными своего домена, но обычно он ограничивается своими любимцами, волками.
Он носит с собой *эликсир безумия*, который варит сам. Это более слабая версия обычного напитка и его воздействие может быть прервано *обезвреживанием яда* или неким его эквивалентом. Излюбленная тактика – обманом или соблазном заставить кого-нибудь выпить это эликсир. Когда жертва сходит с ума и впадает в замешательство, волколак медленно поедает ее, стараясь как можно дольше продержать свою жертву в сознании.
Его меч – *проклятый берсеркер +1*, который породила сама земля при создании Картакасса. Сталкиваясь с врагами в рукопашной схватке, он вынуждает своего владельца на смертный бой, прикипая к его руке. Когда Харкон не участвует в бою, он может бросить меч, и даже уйти от него на много миль. Но когда он сталкивается с противником, меч мгновенно появляется в его руке и вынуждает сражаться до смерти. Меч действует так, только если Лукас находится в облике человека или полуволка. Если же он в облике волка, то у него просто нет рук, чтобы держать меч. Если Харкон уже сражается этим мечом, то он не может перекинуться в волка до тех пор, пока бой не окончится.
Харкон научился жить с этим проклятьем и разработал такие стратегии, чтобы оно работало на него. Например, когда он «умирает», его жизненная сила немедленно переселяется в тело ближайшего лютоволка. Если он остается в облике волка, то при необходимости может убежать, оставив клинок лежать. Этот клинок навечно привязан к нему и не признает другого владельца, так что, когда он в следующий раз он столкнется с противником, пребывая в облике человека или полуволка, меч снова очутится в его руке.
Лукас часто использует этот меч, чтобы провернуть грязный трюк: когда он впервые встречает группу странников, он добровольно оставляет свой меч в ветвях дерева как минимум в 100 ярдах от себя (в знак доброй воли и мирных намерений). Если это не успокаивает его жертв, он предлагает им подержать его меч. Он знает, что если начнется бой – даже если начнет его он сам – то меч мгновенно появится в его руке.
Его арфа обладает одним простым магическим свойством: когда Лукас наигрывает на ней определенные мелодии собственного сочинения, музыка притягивает 3d4 лютоволков из близлежащих мест. Звери появляются через 2d6 раундов. Как только волки окажутся в 60 футах от волколака, они признают его запах и начинают подчиняться его командам. В качестве чудовищной шутки, Лукас иногда обучает одной из этих мелодий невинных путешественников и позволяет им самим призвать свою судьбу.
Будучи бардом, Лукас обладает следующими способностями: лазание по стенам, 80%; определение шума, 50%; карманная кража, 30%; чтение языков, 35%. Он также может активировать несколько простых заклинаний, которые

перечислены ниже. Перечень выглядит случайным, поскольку он приобретал заклинания не специально, а по капризу удачи.

Список заклинаний

1-ый уровень (3 в день): *увеличение, скользкость, волшебная стрела, фантасмагория, летающий диск Тензора*

2-ой уровень (2 в день): *тьма радиусом 15 футов, стук, призрачная рука*

3-ий уровень (1 в день): *порыв ветра, прикосновение вампира*

Лукас Харкон появляется в игровом модуле *Пир гоблинов* [9298] и в романе *Сердце полуночи* [8059].

Марков, Франтишек

Владыка Марковии
Человек 0-го уровня, Законопослушно-Злой

Класс Защиты	6*	Сил	19*
Движение	12*	Лвк	18*
Уровень/ HD	5*	Тел	16*
Нр	24	Инт	17
THAC0	15*	Мдр	9
К-во атак	2*	Хар	8
Урон/Атаки	1d4 (x2)		
Особые атаки	См. ниже		
Особые защиты	См. ниже		
Сопротивляемость магии	Нет		

* Переменное значение

Франтишек – огромный мужчина, с толстыми тяжелыми костями, широким лицом и грубыми черными волосами, которые он зачесывает назад, смазав маслом. Брови его большие и кустистые, а челюсти – большие и широкие. Его зеленые глаза всегда широко распахнуты, как если бы он боялся что-нибудь просмотреть. Улыбка у него широкая и зубастая, улыбается он часто, но утешению она не способствует. Она скорее угрожающе-хищная – как внезапный рык кугуара, но только беззвучный.

Франтишек всегда носит плотный балахон с высоким воротничком, временами украшая его ожерельем из человеческих или звериных зубов. Он кажется массивным и неуклюжим, спина у него широкая и слегка сгорбленная. Руки его необычно длинны, а ноги, закрытые балахоном, явно искривлены.

Предыстория: Марковы жили в Баровии в те времена, когда Страд стал вампиром. Некоторые из них погибли в замке Равенлофт, но остальным удалось сбежать в близлежащее селение Валлаки. Франтишек вырос на маленькой свиноферме за околицей этой деревни, окруженной лесистыми склонами Баровии.

Франтишек занимался забоем свиней на продажу. Он любил свою работу и имел к ней призвание . Войдя в возраст, он женился на молодой женщине из деревни и открыл там мясную лавку. Однако со временем ему надоело заниматься обыкновенным забоем. Он начал экспериментировать с животными, проводить ампутации, пересадки тканей и инъекции вытяжек из желез. Конечно, все они в течение нескольких дней умирали, но увлечение ничего ему не стоило – он все равно мог переработать мясо в фарш на продажу.

Его жена, жизнерадостная и сердечная женщина по имени Людмила, вскоре узнала о его омерзительном времяпрепровождении, и эти эксперименты возмутили ее. Она стала угрожать уйти от него и рассказать селянам, что за

мясо они на самом деле покупают. Разъяренный предательством, Франтишек включил ее в следующий свой эксперимент – Людмила прожила три дня. Когда жители деревни нашли тело, они подумали, что это тело зверя или демона, но, в конце концов, здравый смысл – и таинственное исчезновение Людмилы – вывело их к правде. Они изгнали Франтишека в Туманы и он стал владыкой Марковии.

Текущее состояние: Равенлофт сформировал землю, соответствующую натуре Маркова и дал ему могущество для продолжения его трудов. Он может произвести операцию на любом существе и скомбинировать его с любыми аспектами любого другого существа. Результат большинства его экспериментов – сломанные (см. том 1 Энциклопедии Монстров Равенлофта [2122]). Простейшие существа в Марковии – это животные, приобретшие человеческие особенности. Другие являются (или были) людьми, приобретшими атрибуты животных в ходе экспериментов Франтишека.

Равенлофт также и проклял Маркова. Он вынужден всегда существовать с телом животного, поэтому, как и его творения, ужасно деформирован. Франтишек безнадежно жаждет снова стать обыкновенным человеком. Он проводит долгие часы в лаборатории, расчленяя животных и превращая их в зверолюдей, в надежде найти средство, которое распутало бы его искаженные гены. В последнее время человеческого материала мало, так как Великое Слияние сыграло злую шутку, переместив его домен в Печальное море. Теперь он еще больше чем прежде отрезан от источников материалов, а нужно ему их много. Он надеется, что эксперименты дадут ему знание, необходимое для исцеления своего состояния – для отделения зверя от человека – но обречен на провал. Он никогда не сможет отменить проклятье, наложенное на него темными силами Равенлофта.

Бой: Марков – оборотень, который может принимать облик любого животного. Трансформация занимает полный раунд, но он может делать это когда угодно. Каждое оборачивание излечивает 2d6 hp. Он получает физические характеристики того животного, в которое оборачивается, включая HD, Силу, Ловкость и Телосложение. Но его ментальные характеристики остаются неизменны (как при воздействии заклинания 9-го уровня *полное превращение*). Темные силы наложили на эту его способность одно интересное ограничение: Марков не может принимать ни облик обыкновенного человека, ни облик *любого* гуманоидного существа (эльфа, дварфа, ящерочеловека и т.д.) – он может принимать лишь облик обыкновенного животного, но никак не волшебного или зачарованного. Каким бы животным ни оборачивался Франтишек, голова и лицо всегда остаются его собственными, человеческими. Помимо всего прочего, он никогда не получает атаку укусом. Он может оставить себе свои человеческие руки или превратить их в лапы животного, в которое оборачивается. Как правило, Франтишек оборачивается гориллой, поскольку в этом облике, прикрытый своим мешковатым балахоном он все равно кажется человеком (хотя несколько массивным и неуклюжим). По сути, кое-кто ошибочно принимает его за горбуна, и даже чувствует к нему жалость. Вышеприведенные числа – это его качества в облике человекообразной обезьяны.

Марков появляется в романе *Полотно темных душ* [8065].

III: Обреченные Равенлофта

Мисрой, Антон

Владыка Сурани
Повелитель зомби, Законопослушно-Злой

Класс Защиты	6	Сил	15
Движение	6	Лвк	9
Уровень/ HD	6	Тел	14
Нр	45	Инт	16
THAC0	15	Мдр	8
К-во атак	2	Хар	4
Урон/Атаки	2d4/ 2d4		
Особые атаки	См. ниже		
Особые защиты	См. ниже		
Сопротивляемость магии	Нет		

Антон Мисрой – живое существо, принявшее отвратительный облик и силы нежити. У него бледно-серая кожа, покрытая гнилостными пятнами и его окружает ужасающая вонь разложения. Несмотря на отвратительное состояние своего тела, одевается он по обычаям знати.

Предыстория: некогда Мисрой был хозяином огромной плантации. Он был могущественен, богат и совершенно безжалостен со всеми, кто попадался ему на жизненном пути. Он владел множеством рабов и жестоко с ними обращался ради простого удовольствия обладания властью. Антон очень жестко обходился с врагами и непослушными (по его мнению) слугами. Под его начальством была шайка жестоких головорезов, по ночам хвативших неугодных ему людей и тащивших их в близлежащие болота, где те становились пищей для аллигаторов или притапливались при помощи длинных шестов.

Однажды Мисрой вошел в свой особняк и застал жену в объятьях владельца соседней плантации. На самом деле, она плакалась ему на свое жалкое существование, а этот джентльмен просто утешал ее, но Мисрой посчитал их любовниками. Он призвал своих наемников и они утащили парочку в его любимое место убийства: проплешину зыбучих песков, глубины которой едва-едва хватало, чтобы покрыть человека с головой. Убийцы сбросили их туда и потом оставили Антона наедине с ними, наслаждаться воплями о пощаде. Когда они оба медленно погружались в пески, джентльмен категорично приказал жене Мисроя взобраться на его плечи, чтобы у нее была возможность выжить, когда он уйдет на дно. Антон дождался, пока мужчина утонет, и потом взял шест и столкнул жену с его плеч. Погружаясь, она прокляла его, грязь и песок разлетались от ее дыхания, и темные силы вняли ее крикам. На какое-то мгновение на болоте установилась абсолютная тишина, затем обе жертвы убийства внезапно выпрыгнули из ямы и утащили Антона с собой.

«Я не хочу умирать!» - кричал он, когда они тянули его на дно. «Не дайте мне умереть!» - кричал он небесам, и темные силы ответили на его мольбу. Они трансформировали Антона в повелителя зомби (см. том 1 Энциклопедии Монстров Равенлофта [2122]) и позволили ему выползти из ямы. Он выжил, но практически во всех отношениях стал подобен нежити. Антон приковылял обратно на свою плантацию, но рабы накинулись на «вторгшегося монстра» и скинули его обратно в болото. Тем временем на соленых водах туман становился все гуще и непрогляднее, и был сотворен остров страха Сурань.

Текущее состояние: теперь Мисрой обитает в болотах. В отличие от других владык он не всесилен в пределах своего домена, но смерть от естественных причин ему не грозит. Он – порождение ночи. Его самое горячее желание – вернуть себе человечность, но темные силы никогда ему этого не дадут.

Антон способен исчезнуть в болотах, войдя в дерево или погрузившись в землю, как если бы он был эфирен. Такой поступок мгновенно восстанавливает все потерянные им hp, поэтому его очень сложно убить. Ходят слухи, что если его убить, выманив из болота, то Сурань прекратит свое существование.
Бой: помимо перечисленных выше особых способностей Антон Мисрой во всех отношениях – обыкновенный повелитель зомби, описанный в томе 1 Энциклопедии Монстров Равенлофта [2122].
В Сурани разворачивается действие игрового модуля *Ночь ходячих мертвецов* [9352] и романа *Танец мертвых* [8058].

Морденхейм, Виктор

Человек 0-го уровня, Законопослушно-Злой

Класс Защиты	10	Сил	10
Движение	12	Лвк	17
Уровень/ HD	0	Тел	9
Hp	55	Инт	18
THAC0	20	Мдр	7
К-во атак	1	Хар	12
Урон/Атаки	По оружию		
Особые атаки	Нет		
Особые защиты	См. ниже		
Сопротивляемость магии	Нет		

Морденхейм, ученый и хирург, тридцати четырех лет отроду. Он 6 футов ростом, скорее жилистый, чем мускулистый. Его острые, четко очерченные черты лица изобличают в нем аристократа. (Отец его был владетельным лордом). Хотя лицо его выглядит относительно молодо, одержимость работой привела к преждевременной седине; осталось лишь несколько прядей прежнего каштанового цвета. Скудная постная диета и отшельнический образ жизни сделали его кожу бледной и несколько анемичной. Его голубые глаза – усталые и тусклые; они редко загораются и имеют отстраненное выражение, как у человека, который занят чем-то не тем, что сейчас у него перед глазами.
Его изводит напряжение. Мышцы лица напряжены и иногда подергиваются; губы никогда не расходятся в улыбке. Сухожилия на обратной стороне кисти выпуклы и туго натянуты, а тонкая сухая кожа, обтягивающая суставы пальцев, бела, как кость под нею. В моменты возбуждения или раздражения он нервно хрустит пальцами. Он на пределе и выглядит соответственно. Но когда возбуждение нарастает, и, кажется, что он вот-вот сорвется, ожидаемый гнев никогда не приходит. Вместо этого его как будто сотрясает мгновенная дрожь и затем возвращается хрупкое самообладание.
У Морденхейма есть отличительный шрам и два небольших дефекта. Падение с дерева в возрасте 5 лет оставило на его лбу шрам, который слегка различим и по сей день. Раковина левого уха отсутствует благодаря другой его детской шалости: в возрасте 10 лет он попытался предпринять простую исследовательскую хирургическую операцию на любимой гончей своего отца. Собака, не полностью усыпленная миской вина, которую ей споил юный Виктор, укусила, когда он прорезал ей кожу. Отец Виктора отказался восстанавливать порванное ухо мальчика. Вместо этого он приказал семейному врачу полностью удалить его, в качестве урока юному хирургу. Другое происшествие, в возрасте 23 лет, лишило Морденхейма ногтевой фаланги безымянного пальца левой руки. Он отсек ее, когда использовал хирургическую

пилу. За эту ошибку он корит себя по сей день. Доктор Морденхейм носит только простые, практичные коричневые шерстяные костюмы, безо всяких вычурностей и украшений, которые могут себе позволить люди его общественного положения. В лаборатории он надевает хирургический халат, чтобы предохранить одежду от крови и других жидкостей. Он не носит никаких драгоценностей, за исключением перстня с гербом его семьи и золотых часов на цепочке, подаренных ему женой.

Предыстория: Морденхейм – «доктор Франкенштейн» Равенлофта, свободная интерпретация персонажа классического романа Мэри Шелли. Он талантливый ученый и хирург, с ранних лет одержимый жаждой знаний. Другие мальчики играли в игры, а позже – в любовь; Виктор же изучал науки, как современные, так и древние. Однако к магии он относится с презрением, считая ее «отступлением от Истины».

В возрасте 21 года Морденхейм женился на Элизе фон Брандтхофен, к удивлению своей семьи и горстки друзей. Если бы не настойчивость Элизы, он не то что бы не женился на ней, а даже и не познакомился бы. Она была необычной и образованной молодой женщиной, разделявшей его интерес (но не страсть) к химии. К несчастью она была бесплодна и не смогла родить ему детей.

Всего через несколько месяцев после свадьбы с Элизой Виктор начал свои эксперименты в области воскрешения, или, более уместно, сотворения, человеческой жизни. Тринадцать лет спустя он достиг своей цели и сотворил монстра. Морденхейм исследовал буквально все аспекты занимавшей его проблемы. Одной судьбоносной ночью он добился того, что каждая клетка в тщательно собранном теле была подготовлена к оживлению.

Но божественная искра, истинное чудо зарождения жизни, не полностью была делом его рук. Он вмешался в работу богов, и боги, в ответ, вмешались в его. Морденхейм никогда не поклонялся и не верил ни в какие силы, что выше человеческих. Он был образованным атеистом, который принимал только то, что мог проверить. Он не верил ни в добро, ни во зло. Если он и чтил что-нибудь, то только знание, а особенно – его собственное. Нельзя сказать, чтобы он верил в здравый смысл.

В другое время, в другом месте, боги возможно и вынесли бы такое богохульство. По своим неисповедимым путям, они могли бы даже защитить такого человека от его собственного невежества. Но Морденхейм стал гноящейся язвой для их чувств. Столь яростно было его желание сотворить жизнь, столь сильно отрицание их существования, что боги решили даровать ему исполнение желания. Они наделили этот труп угнетенной и искривленной душой, изобилующей злыми намерениями. Затем боги оборвали все связи с судьбой хирурга, отпустив его и мрачную насмешку над творением на волю случая.

Все души, в конце концов, попадают под власть той или иной силы. Морденхейм и его монстр вскоре были захвачены. В ночь, когда монстр сделал свой первый вздох, туманные пальцы Равенлфота стало покалывать предвкушение. В последовавшие за этим месяцы они угнездились в землях вокруг замка Морденхейма, пока не настало время подняться и окружить его в ожидании последнего события. Когда вся надежда на раскаяние Морденхейма была потеряна, Туманы утянули его из первичного мира, захватив с собой и замок, и всех актеров смертоносной пьесы Морденхейма. Теперь они обитают в одном и том же домене Равенлофта.

Текущее состояние: для местных жителей доктор Морденхейм – дьявольский безумец, проводящий нечестивые эксперименты в замке у моря. Они страшатся его и наделяют силами, которыми он не обладает. Они также приписывают ему преступления, которых он не совершал. Однако правда, что он роется на кладбищах и обшаривает приюты в поисках только что умерших женщин. Он, возможно, даже сам иногда устраивает смерти, используя яд, не причиняющий страданий и не оставляющий следов. Но он никогда не похищал еще живых. Это работа порождения его разума, монстра по имени Адам, но об этом не знает ни сам Виктор, ни большинство местного населения. (Подробности см. в статье «Монстр Морденхейма»).

Дни Морденхейма и многие из его ночей все еще посвящены науке, но он уже не ищет способа оживить мертвое. Он ищет способы сохранять жизнь, так как вскоре после того, как он дал ему жизнь, его творение нанесло его жене удар, который должен был бы убить ее. Элиза – или то, что от нее осталось, до сих пор дышит в его лаборатории. (Было бы насмешкой назвать *это* жизнью). Ведомый раскаянием и уже скорее безумием, он намерен дать ей новое тело, превосходное во всех отношениях. Она приходила в сознание лишь два раза после рокового столкновения с Адамом. В эти краткие моменты она надрывно звала свою приемную дочь Еву (которую монстр похитил, после того, как напал на Элизу) и умоляла Виктора избавить ее от мучений. Ее сердце продолжает биться, но уже не само по себе. Она живет исключительно благодаря помощи приспособлений, изготовленных Морденхеймом. Даже если он заставит ее глаза снова светиться жизнью, сомнительно, что он увидит за ними Элизу. Скорее, он увидит за ними существо, которое будет ужаснее плода его первого эксперимента. Но Виктор закрывает на это глаза, точно так же, как закрывает глаза на то, что все его эксперименты обречены на провал.

Без вмешательства богов, которые подстегнули его, Виктору не суждено оживить неживое. Возможно, какая-то часть его это осознает. В своих бесконечных поисках совершенных частей, в своем вечном ожидании совершенного момента, он способен отрицать истину: что его работа неудачна, что Элиза навсегда для него потеряна и что он настолько же ее убийца, насколько то жалкое создание, которое нанесло ей фатальный удар.

Бой: маловероятно, что доктор Морденхейм начнет бой. Он хирург и не обладает навыками боя с оружием в руках. Однако его связь с монстром наделяет его необычной защитной способностью. По сути, он обладает hp монстра и его тело точно также может регенерировать из мельчайшего ошметка плоти. Между тем, боль его ран передается монстру. Если тело Морденхейма будет полностью дезинтегрировано, его дух будет искать свежий труп другого мужчины. В течение недели новое тело будет меняться, до тех пор, пока не станет абсолютной копией прежнего доктора Морденхейма.

Желающие узнать больше об одержимом ученом, должны прочесть роман *Морденхейм* [8064].

Монстр Морденхейма, «Адам»

Владыка Ламордии
Голлем плоти, Хаотично-Злой

Класс Защиты	10	Сил	20
Движение	15	Лвк	17
Уровень/ HD	12	Тел	20

III: Обреченные Равенлофта

Hp	55	Инт	16
THAC0	9	Мдр	12
К-во атак	2	Хар	2
Урон/Атаки	2d8		
Особые атаки	Нет		
Особые защиты	Для нанесения ранений необходимо оружие от +1		
Сопротивляемость магии	25%		

Монстр Адам сшит из частей различных человеческих трупов, каждая часть совершенна, а в целом получается гротеск. Широкие бугристые шрамы пересекают его тело и лицо подобно линиям перепутанного паззла. Он громаден, больше 7 футов ростом, и чудовищно силен.
Кожа Адама – серая и бледная и слишком тонкая, чтобы скрыть игру мускулов и пульсацию вен. В уголках глаз и рта кожа синеватая и сморщенная. Его волосы – цвета воронова крыла, спутанной массой спадающие ему на плечи. Тонкие прямые черные губы обрамляют его великолепные, жемчужно-белые зубы. Его водянисто-голубые глаза кажутся слишком маленькими для глазниц; веки едва-едва их прикрывают, а глазные яблоки вращаются как будто вовсе не прикрепленные ни к чему.
Предыстория: доктор Виктор Морденхейм создал Адама из частей многих мертвых тел, а потом вдохнул в него жизнь. Поначалу это существо было как ребенок, но потом в него вселился злой дух, Морденхейм узнал о нем лишь тогда, когда уже нельзя было ничего поделать. Когда темные силы затягивали Ламордию на Демиплан Страха, Адам становился все более жестоким, пока наконец не убил жену доктора, Элизу, похитил их приемную дочь, Еву, и не скрылся в Туманах. Этой ночью он стал истинным владыкой Ламордии и земля приняла его.
Текущее состояние: Адам контролирует границы и является наиболее могущественным существом в домене. Однако он не является политическим лидером Ламордии. Официальный правитель – это представитель местной аристократии барон фон Аубрекер. Барон и все местные жители считают, что живут в земле, история которой уходит корнями к началу времен, и возможно, для них это так и есть. Но до тех пор, пока Адам и доктор Морденхейм не стали частью Равенлофта, Ламордии здесь не существовало.
Сейчас этот монстр ведет образ жизни отшельника, обычно обитая в пещере на острове Агонии. Он иммунен к холоду и для пропитания ему достаточно очень малого количества пищи и воды. Вследствие этого, он может жить свободно, как дикое животное. Но он не хочет быть зверем, он хочет быть человеком. Он ожесточен и разочарован и накал этих чувств дает выход злу и насилию.
Адам презирает доктора Морденхейма, но не может причинить вреда своему создателю. Земля связала их душой и телом. Монстр чувствует физическую боль доктора, а доктор, в свою очередь, переживает вечные мучения монстра.
Бой: Адама, как истинного владыку Ламордии, земля наделила многими силами. Он иммунен к естественному холоду и электричеству, но от магических атак такого типа получает половинные повреждения. Другие наносящие повреждения заклинания действуют на него как обычно. Заклинания, не наносящие непосредственных повреждений, им поглощаются; он может использовать их энергию для регенерации hp (1 hp за каждый уровень заклинания). Кроме того, Адам невосприимчив к обыкновенному оружию и физическим атакам. Нанести ему вред может лишь магическое оружие.
Это монстр не походит ни на обыкновенного голема плоти, ни на неуклюжего болвана с привинченной болтами головой. Он исключительно ловок, проворен и

умен, великолепно обращает себе на пользу особенности местности. Он – существо, привыкшее жить на задворках мира людей, и при опасности предпочитает сбежать, позволяя земле и теням спрятать его. Время не имеет для Адама никакого значения, поскольку он всегда может продолжить бой на следующий день.
Этот монстр предпочитает лобовым атакам партизанскую тактику. Как вор, он может прятаться в тенях и бесшумно передвигаться с вероятностью успеха 80%. Точно с такими шансами он может лазать по стенам и обнаруживать шумы. При бесшумном перемещении он движется с половинной скоростью. Если он поглотил вражеское заклинание, то может изобразить, что заклинание сработало, используя эту уловку, чтобы создать себе возможность отступления или чтобы застать противника врасплох. У него есть шанс 50% определить, какое именно заклинание было на него наложено.
Адам тесно связан со своим создателем, доктором Морденхеймом. Он чувствует любую боль, причиненную доктору, хотя это не влияет на его способность драться или передвигаться.
Те, кто хочет попробовать противостоять Адаму и доктору Морденхейму, могут это сделать, сыграв в *Гнев Адама* [9439]. А еще, те, кому нравятся приключения, связанные с големами, могут попробовать сыграть игровой модуль *Сотворенный* [9414].

Петровна, Ягно

Владыка Г'Хенны
Жрец 11-го уровня, Законопослушно-Злой

Класс Защиты	10	Сил	13
Движение	12	Лвк	11
Уровень/ HD	11	Тел	14
Нр	45	Инт	12
THAC0	14	Мдр	15
К-во атак	1	Хар	18
Урон/Атаки	По оружию		
Особые атаки	Ядовитое касание (см. ниже)		
Особые защиты	См. ниже		
Сопротивляемость магии	Нет		

У Ягно длинное бледное узкое лицо, черты которого скорее напоминают тонкие линии, чем трехмерный рельеф. Его глаза чаще всего прикрыты до щелочек и кажутся розовыми из-за того, что налиты кровью. Его тонкие губы расходятся в широкую, плоскую гримасу. Ягно всегда носит жреческие облачения, чаще всего красные или оранжевые рясы, как и другие священнослужители Г'Хенны. Плотно обтягивающий капюшон оставляет открытым только лицо. Поверх капюшона он носит шапочки с необычными жесткими складками. Плетеный шнур, унизанный четками, свисает с его левого плеча и проходит через грудь под правую руку аналогично орденской ленте. Самые маленькие из бусин четок – человеческие зубы.
Предыстория: семья Петровна жила в Баровии на тот момент, когда она стала частью земли Туманов. Некоторые из них были погребены в замке Равенлофт, но остальным удалось прожить несколько поколений в горах, вдали от проклятого замка. Изоляция привела к кровосмешению.
Ягно родился в 674 году, и даже когда он был ребенком, все в семье считали, что он «не в себе». Братья издевались и избивали его. Оставленный один или

спрятавшись в углу, Ягно болтал с воображаемыми людьми и съеживался от страха перед воображаемыми тварями. В 22 года он соорудил в пещере алтарь и начал приносить в жертву животных. В 27 лет он попытался то же самое проделать с новорожденным ребенком своей сестры, и семья загнала его в Туманы. Рваенлфот принял Ягно и создал для него землю, в которой он мог заниматься тем, чем занимался в Баровии: поклоняться ложному божеству, которое он сам выдумал.

Текущее состояние: Ягно верит, что связан с могущественным созданием по имени Жаката и весь домен построен на поклонении этому ложному божеству.

Бой: Ягно – жрец Жакаты 11-го уровня и мастер кинжала. (На самом деле Жакаты не существует, а заклинания даруются Ягно самим Равенлофтом). Ему доступны сферы Общая, Очарования, Бой, Стихий, Исцеление (только реверсии) и Вызывание. Он обладает особой способностью, которая позволяет ему превращать гуманоидов в монгрельменов (см. *Бестиарий*). Он может совершать это до трех раз в день, просто проводя ногтями по вискам и груди жертвы. Броска спасения от этого нет. Ягно в любой момент может обратить это превращение, просто еще раз проведя пальцами по жертве, но никогда этого не делает. Единственный способ вернуться в прежнее состояние – это подвергнуться действию заклинания *превращение*, или *снятие проклятья* во время урагана. На текущий момент он превращал только уроженцев Равенлофта; есть подозрение, что превращать гостей из других миров он не способен.

Голос у Ягно чарующий. Когда он говорит, любой, послушавший его больше 10 минут, должен сделать успешный спасбросок от заклинания или стать верным последователем и его, и Жакаты. В начале каждого последующего дня позволяется новый спасбросок на снятие чар. Это очарование гарантирует Ягно верность его последователей.

Ренье, Жаклин

Владыка Ришмюло
Веркрыса, Хаотично-Злая

Класс Защиты	10 (6)	Сил	11
Движение	12	Лвк	16
Уровень/ HD	3 + 1	Тел	15
Нр	16	Инт	15
THAC0	17	Мдр	9
К-во атак	1	Хар	17
Урон/Атаки	По оружию		
Особые атаки	Застает врасплох		
Особые защиты	Для нанесения ранений необходимо серебряное оружие или от +1 и выше		
Сопротивляемость магии	Нет		

Жаклин – веркрыса, красивая, но зловещая в человеческом обличье, черты лица слегка крысиные. Волосы у нее черные и блестящие, а глаза – зеленые с золотыми искорками. Она старается одеваться просто, избегая экстравагантности.

Предыстория: когда Жаклин была маленькой девочкой, ее семья обнаружила портал, ведущий в Равенлофт. Отряд бдительных мечников с собаками преследовал их по туннелям городской канализации. Впав в отчаяние, семья углубилась в лабиринт, в запретную область, неисследованные катакомбы. Лай

гончих и крики преследователей эхом разносились по лабиринту. В конце концов, Ренье загнали в угол. Перед ними была неминуемая смерть от сверкающих мечей. За ними, в открытом склепе, был странный портал, заполненный туманом. Они выбрали туман.
Семья вошла в Равенлофт на границе Фальковнии и быстро обустроилась в туннелях под городом Сильбервас. Много лет спустя Драков окончательно устал от краж и убийств, чинимых веркрысами. Он направил в канализацию огромный карательный отряд, уничтожавший там любое встреченное существо. Некоторым веркрысам, в том числе и Ренье, удалось сбежать в сельскую местность. Драков ожидал этого бегства, и его кавалерия была наготове, так что Ренье еще раз скрылись в Туманах, в этот раз за их спиной цокали копыта лошадей.
Туманы открыли новые земли для Жаклин и ее семьи. Ее дед Клод стал владыкой Ришмюло. Семья нашла себе землю по вкусу, изобилующую городами и канализациями. Жаклин была темным гением, настоящая ученица своего злобного отца. В 726 году по календарю Баровии она убила его и взяла в свои руки власть над доменом. Позже население этого домена увеличилось за счет беженцев из других доменов.
Текущее состояние: Жаклин властна, склонна манипулировать, и недоброжелательна. Она получает удовольствие, находясь в облике крысы. Крысы – энергичные существа, такова и Жаклин. Равенлофт дал ей проклятье – самопроизвольно оборачиваться в крысочеловека в присутствии любимого человека. Обычно это на нее не действует – веркрысы не связывают себя узами любви и брака, но проклятье Жаклин также и в том, что она влюбчива. Она влюбилась в человека по имени Анри ДюБойс. После ее последней неудачной попытки превратить Анри в веркрыса-раба его местонахождение неизвестно.
Бой: Жаклин располагает всеми обычными силами, доступными веркрысам (см. *Бестиарий*). Кроме того, в любой момент она может обратиться облачком вонючего тумана. Однако, когда она в человеческом облике, канализацией от нее не нечет, как впрочем, и от членов ее семьи. На пороге смерти она автоматически перекидывается в газообразную форму и спасается бегством. Будучи в этой форме, Жаклин регенерирует 1 hp в день. Она остается газообразной до тех пор, пока у нее не станет хотя бы 0 hp.
Вне зависимости от облика, владыка Ренье может лазать по любой поверхности, включая стекло, и может даже прилипать к потолку. Не в облике человека она может прогрызть себе путь практически через любую преграду, естественно при наличии времени. Любой, кого она ранит, имеет шанс 10% за каждый пункт повреждений стать подконтрольной ей веркрысой.

Содо

Владыка Зайрисии
Доппльгангер Равенлофта, Хаотично-Злой

Класс Защиты	5	Сил	19
Движение	12	Лвк	18
Уровень/ HD	5	Тел	16
Hp	40	Инт	18
THAC0	15	Мдр	17
К-во атак	1	Хар	10
Урон/Атаки	1d12 в раунд		
Особые атаки	Удушение		
Особые защиты	Для нанесения ранений		

	необходимо оружие +5 (см. ниже)
Сопротивляемость магии	90% сопротивляемость ко всем заклинаниям, наносящим повреждения

Несмотря на то, что он – доппльгангер Равенлофта, обладающий всеми способностями этой расы имитировать любой гуманоидный облик, Содо не способен поддерживать цельный облик дольше нескольких секунд. В лучшем случае (если абсолютно спокоен), он может поддерживать облик полную минуту. В худшем случае (когда он раздражен или взволнован), он переключается от облика к облику каждые две-три секунды. Многие из гуманоидных обликов, принимаемых Содо, звероподобны и ужасающи; в этом случае такое зрелище – повод для проверки на ужас.

Предыстория: изначально Содо принадлежал к клану доппльгангеров из далекого мира на Первичном Материальном Плане. Содо, его сотоварищи по клану и их город были затянуты в Равенлофт, когда они совершили преступление, исключительно отвратительное даже по стандартам доппльгангеров.

Преступление Содо состояло в уничтожении, при помощи серии тщательно подготовленных «несчастных случаев», всех доппльгангеров клана старше него самого. После смерти всех старших Содо убил вождя клана, спрятал его тело и принял облик, который чаще всего имитировал вождь. Столкнувшись с подозрениями младших членов клана, Содо очень изобретательно использовал свою мимикрию – он имитировал облик старого доппльгангера, добавив морщин под глазами, чтобы получить облик пожилого вождя клана.

Обычно, когда доппльгангер возвращается к своему истинному облику, он совершенно неотличим от любого другого доппльгангера. Невозможно имитировать истинный облик другого доппльгангера. Но у Содо было магическое подспорье: *шляпа маскировки*.

Когда Содо и город Паридон были затянуты в Равенлофт, Содо был награжден способностью имитировать любой гуманоидный облик, даже истинный облик другого доппльгангера. В то же самое время он был проклят на постоянную смену обликов, и на то, чтобы исцелять тех, кому нанес повреждения.

После Великого Слияния Паридон превратился в целый домен – Зайрисию. В результате, может возникнуть некоторое замешательство при ссылках на домен. Как правило, местные уроженцы все еще называют свой город «Паридон», но мудрецы из других доменов склонны именовать его «Зайрисия» (именно так он назван в этом коробочном наборе).

Текущее состояние: несколько десятков лет Содо был бесспорным вождем всех кланов доппльгангеров Паридона, но сейчас его положение неустойчиво. Глава одного из кланов (сэр Эдмунд Бладсворт) предал его. Бладсворт не только вступил в союз с шакаллаками, то также объявил своей собственностью *клык носферату*, магический нож, даровавший Содо неуязвимость в последние 156 лет (подробную информацию о *клыке* см. на стр. 133 *Царства Ужаса*). Если сэр Эдмунд преуспеет в получении неуязвимости от ножа, ничто не сможет удержать его от свержения Содо и становления новым владыкой Зайрисии.

Бой: Содо обладает стандартными псионическими силами доппльгангеров Равенлофта, но он – заядлый любитель боли и ужаса своих жертв. Он обязан регулярно ощущать эти эмоции (каждые пять дней), или сам начнет испытывать сильные боли.

Чтобы питаться страданиями своих жертв, Содо должен прикасаться к ним. Поскольку из-за частой смены обликов ему трудно пользоваться оружием, он предпочитает удушать своих жертв. (Обычно он способен вцепляться на время, достаточное для выполнения этой работы). В то же самое время, прикосновение Содо облегчает боль и немедленно *воскрешает* того, кто умер в его объятьях (аналогично действию заклинания *воскрешение*, но при этом Содо ни стареет, ни слабеет). В результате, все жертвы Содо переживают его нападения, какими бы они не были жестокими. Большинство из них считает, что им приснился ужасный кошмар.
Содо описан в игровом модуле *Час ножа* [9452].

Сот

Владыка Ситикуса
Рыцарь смерти, Хаотично-Злой

Класс Защиты	0	Сил	19
Движение	12	Лвк	18
Уровень/ HD	9	Тел	16
Нр	89	Инт	18
THAC0	5	Мдр	17
К-во атак	1	Хар	10
Урон/Атаки	По оружию		
Особые атаки	См. ниже		
Особые защиты	См. ниже		
Сопротивляемость магии	75% (см. ниже)		

Лорд Сот, рыцарь смерти (см. *Бестиарий*), говорит гулким, леденящим голосом. Его глаза за забралом шлема горят красным, и он носит *пластинчатый доспех +3* (которые понижают его КЗ до –3). Его эмблема, черная роза, вышита на одеяниях и вычеканена на щите.
Происхождение: Сот хорошо известен своими подвигами в саге Копье Драконов®, где им двигало желание обладать прекрасной и смертоносной Китиарой. Фактически именно отклик на то, что он считал ее голосом, и привело его в мрачный мир Равенлофта. Здесь он встретил Страда фон Заровича и старался найти путь обратно на Кринн, до того, как Туманы создали ему Ситикус. (Эта история изложена в романе серии «Равенлофт» *Рыцарь Черной Розы* [8057]).
Текущее состояние: теперь лорд Сот правит из Твердыни Недрагаард. Истинный дар темных сил, этот замок безжалостно насмехается над ним, постоянно меняя облик и размеры, так что Сот не может поддерживать в нем привычный ему военный порядок.
Величайшее желание Сота – обладать Китиарой, поэтому он постоянно ищет способ побега с Демиплана Страха. Конечно, он никогда не покинет землю Туманов, так что он беспрестанно странствует по своему домену, преследуя, но никогда не находя больше чем эха того, что он считает своей любовью и страстью.
Бой: Сот обладает всеми особенностями рыцарей смерти, описанными в *Бестиарии*.

III: Обреченные Равенлофта

Тимоти, Альфред

Владыка Вербрека
Жрец 6-го уровня, вервольф, Законопослушно-Злой

Класс защиты	10 (5)	Сил	10 (16)
Движение	12 (15)	Лвк	12 (15)
Уровень/ HD	6	Тел	14 (18)
Нр	35	Инт	12
THAC0	18 (15)	Мдр	18
К-во атак	1	Хар	14
Урон/Атаки	2d4		
Особые атаки	Застает врасплох		
Особые защиты	Для нанесения ранений необходимо серебряное оружие, или от +1 и выше		
Сопротивляемость магии	25%		

В облике человека Тимоти – хиловатый молодой мужчина. Внешность обманчива, поскольку, будучи вервольфом, Тимоти отнюдь не слаб. Во всех обликах он носит золотое ожерелье с небольшим кулоном, выполненным в виде полумесяца.

Предыстория: Альфред – сын Натана Тимоти, некогда бывшего владыкой Аркандейла, а ныне – простого капитана речного судна, курсирующего по рекам Ардент и Мусард, а также по их притокам. Альфред считал, что отец слишком терпимо относился к людям, и завидовал его могуществу, но владыка Натан практически не обращал внимания на своего сына. Разочарованный, Альфред в молодости покинул Аркендейл. Некоторое время странствовал по Равенлофту, как до него это делал отец, в поисках удачи и лучшей доли. Однажды ночью, после многих часов, проведенных за убийством овец, его жизнь изменилась. Объевшийся и полусонный Альфред был легко пойман суеверным местным населением. Они собирались сжечь его заживо, когда появилась шайка Вистани и выкупила Альфреда. Их предводительница согласилась отпустить Альфреда, если тот поклянется не трогать Вистани, которые встретятся на его жизненном пути. Он согласился. Но предводительница провидела его будущее и знала, что произойдет, поэтому, когда Тимоти решил бросить вызов судьбе и напасть на нее, то оказался окружен Туманами, вызванными Вистани. Темные силы позабавила его попытка вероломства, поэтому он стал владыкой Вербрека.

Текущее состояние: Альфред презирает человеческий облик и верит в божественность своей звериной стороны. Высший жрец волчьего бога, Альфред воодушевился сказками деревенских жителей и начал верить, что на самом деле может общаться с богом волков. Когда перед ним раскинулся Вербрек, его мечты воплотились в реальность.

Альфред ненавидит всех разумных существ за исключением вервольфов и лютоволков; все остальные, согласно вероучению вольчьего бога – нечестивые язычники. Он терпит Вистани, потому что на нем долг перед ними и потому что знает, что не сможет их одурачить. По правде говоря, он терпит их и из страха. После Великого Слияния Альфред с радостью узнал, что его земли увеличились. Что еще радостнее, он принял под свою власть домен своего отца, Аркендейл. Но произошло это не от роста его собственного зла, а скорее от неспособности отца удержать власть. Аркендейл стал частью Вербрека, за неимением владыки перейдя от отца к сыну.

Бой: способности Альфреда соответствуют таковым обычного вервольфа, за следующими исключениями. Он обладает сопротивляемостью 25% к любой

магии и является жрецом 6-го уровня вольчьего бога. Ему доступны сферы Общая, Животные, Очарования, Прорицания, Растения и Вызывания. Кроме того, после восхода луны Альфред может использовать любую густую тень в качестве *межпространственной двери* в любую другую лунную тень в пределах дальности аналогичного заклинания. Эта способность дарована ему Равенлофтом и не учитывается в количестве заклинаний, которые он может активировать за день.

Тимоти, Натан

Эксвладыка Аркендейла
Вервольф, Хаотично-Злой

Класс Защиты	10 (5)	Сил	15 (18/25)
Движение	12 (15)	Лвк	13 (17)
Уровень/ HD	5 + 4	Тел	13 (19)
Нр	40	Инт	16
THAC0	15	Мдр	12
К-во атак	1	Хар	12
Урон/Атаки	2d4 или по оружию		
Особые атаки	Застает врасплох		
Особые защиты	Для нанесения ранений необходимо оружие +1		
Сопротивляемость магии	Нет		

У Натана черные волнистые волосы, густая борода и зловещая, хищная ухмылка. Он среднего возраста, как впрочем, и роста, и телосложения. Будучи вервольфом, он может принимать три облика: человека, волкочеловека или лютоволка. Приведенные выше числа в скобках отражают параметры облика волкочеловека.
Натан редко одевается пышно, предпочитая простую одежду моряка или капитана речного судна. У него мозолистые руки, а лицо стало коричневым от многих часов, проведенных на солнце. Он всегда носит при себе кинжал, используя его скорее как инструмент, чем оружие.
Предыстория: Натан Тимоти – сын Эовина Тимоти, могущественного вервольфа, все еще живущего в Морденте. В молодости Натан испытывал неустанную тягу к странствиям, тягу постоянно находиться в движении, поскольку верил, что, путешествуя из земли в землю, сможет найти выход с демиплана. Его путь был отмечен множеством обглоданных скелетов.
Несколько лет спустя, не имея уже мест, в которых мог бы разбойничать или которые мог бы исследовать, он вошел в Туманы. Был создан Аркендейл и он стал его владыкой.
Но Натан не имел стремления править, поэтому он просто продолжил ходить вверх и вниз по реке Мусард. Когда началось Великое Слияние, его судно было неподалеку от границы с Вербреком. Плотный туман полностью лишил его обзора и Натан, сам того не зная, заплыл в домен своего сына. Потом, когда Великое Слияние провалилось, темные силы очевидно его не заметили. Вербрек расширился и поглотил Аркендейл и Натан обнаружил, что отныне может ходить на своем судне по всей реке.
Текущее состояние: Натан проницателен, бессердечен и любит странствовать. Сумев насытить свою жажду путешествий, он ходит по рекам Мусард и Ардент. (Однако он все равно буквально привязан к воде; см. ниже раздел «Бой»).
Бой: Натан обладает всеми нормальными боевыми способностями вервольфа (см. *Бестиарий*), но со следующими исключениями. Ему можно нанести вред

лишь магическим оружием, вне зависимости от принятого им облика. Серебро на него не действует. Будучи ранен, он регенерирует 3 hp в раунд. Он не может регенерировать повреждения от кислоты или яда, но получает бонус +1 к броскам спасения от яда, благодаря высокому Сложению. Как и тролли, он может регенерировать hp, даже если потеряет их все, что очень затрудняет его убийство.
Равенлофт продолжает даровать Натану большое могущество, но также и проклинает его: он обязан проводить большую часть своей жизни на воде. В лесах плотоядные испытывают волнение охоты; Натан слышит их возбужденный вой и чувствует, как у него сжимаются в предвкушении внутренности, но не может покинуть свою водную темницу. За каждый час, проведенный не на воде, он теряет 1 hp. Когда его hp упадут до 0, он не умирает, но лежит, агонизируя, до тех пор, пока кто-нибудь не отнесет его к реке Мусард или Ардент или одному из их притоков. (Как-то он пролежал так целый месяц, пока слуга не обнаружил его бедственное положение).

Три ведьмы

Тепест уникален для Равенлофта, поскольку у этого домена *трое* владык, но, правда, все они – ведьмы. Вот их параметры:

Лавида
Аннис, Хаотично-Злая

Класс Защиты	0	Сил	19
Движение	18	Лвк	16
Уровень/ HD	7 + 7	Тел	17
Hp	78	Инт	14
THAC0	13	Мдр	15
К-во атак	3	Хар	3
Урон/Атаки	1d8 + 8/ 1d8 + 8/ 2d4 + 1		
Особые атаки	См. ниже		
Особые защиты	См. ниже		
Сопротивляемость магии	20%		

Летиция
Морская ведьма, Хаотично-Злая

Класс Защиты	2	Сил	19
Движение	18, Sw 15	Лвк	16
Уровень/ HD	5	Тел	17
Hp	39	Инт	12
THAC0	15	Мдр	13
К-во атак	2	Хар	3
Урон/Атаки	1d4 + 6/ 2d4 + 2		
Особые атаки	См. ниже		
Особые защиты	См. ниже		
Сопротивляемость магии	50%		

Лоринда
Лесная ведьма, Хаотично-Злая

Класс Защиты	-2	Сил	18/51
Движение	18, Sw 15	Лвк	16
Уровень/ HD	9	Тел	16
Hp	81	Инт	14
THAC0	11	Мдр	18
К-во атак	2	Хар	3
Урон/Атаки	1d2 + 6/ 1d2 + 6		

III: Обреченные Равенлофта

Особые атаки	См. ниже
Особые защиты	См. ниже
Сопротивляемость магии	35%

Как и все ведьмы, эти три сестры могут в любой момент изменять облик, принимая любую внешность, которая им по нраву. Однако ни одна внешность *по-настоящему* их не удовлетворяет, поскольку они всегда видят себя и остальных сестер в истинном облике: ужасных, искривленных, тощих, существ, напоминающих горбатых старух, с морщинистой отвисшей кожей, покрытой бородавками, с заостренными носами и острыми черными зубами. К тому же, каждая из них обладает общими характеристиками с ведьмами своего вида (см. *Бестиарий*).

Предыстория: известно, что этих трех ведьм волшебный народ подкинул на порог Руделлы Майндефиск в ответ на ее горячее желание иметь детей. Хотя ее мужу, фермеру Хольгеру, «неженки – дочери» были решительно ни к чему, она настояла на том, чтобы их воспитать. Поначалу девочки были слабыми и болезненными, как и боялся их вынужденный приемный отец, но со временем они становились сильнее и здоровее. Тем временем Руделла слабела и, в конце концов, умерла, когда дети окончательно высосали все ее жизненные силы. После смерти жены Хольгер постарался избавиться от дочерей, но у него не получилось. В конце концов, он все-таки принял тот факт, что выгнать их не удастся, и лишь ворчливо требовал, чтобы они поддерживали порядок в доме и готовили еду для него и его сыновей.

Оставаясь наедине друг с другом, девочки строили планы, как покинуть ферму, но полагали, что им нужно золото для самостоятельной жизни, но не знали, где его раздобыть. Когда одной дождливой ночью богатый человек нашел кров на их ферме, они убили его ради денег. Но вместо того, чтобы захоронить тело, они сделали из него тушеное мясо и подали его ничего не подозревающим отцу и братьям. Все прошло настолько гладко, что они практиковали такие же убийства еще несколько лет.

Со временем они поняли, что достаточного количества денег таким образом не добыть и решили соблазнить какого-нибудь путешественника, который забрал бы их с собой. Вскоре на их жизненном пути появился жуликоватый щеголь, но у него не было намерений брать с собой ни одну из них. Вместо этого он мастерски настраивал их друг против друга, пока всех не обуяла жестокая ревность. Собравшись вместе, они убили его, чтобы он не достался никому. После этого Туманы забрали их и поместили в новый домен Тепест.

Текущее состояние: эти ведьмы не столь давно появились в Равенлофте, поэтому они не очень известны ни местным жителям, ни путешественникам. Гоблины, наводняющие их домен – более явная и непосредственная опасность, поэтому именно этих плотоядных гуманоидов и обвиняют во всех исчезновениях местных жителей и странников. На самом же деле, за многие смерти ответственны ведьмы, поскольку они стали каннибалами-гурманами. Они используют различные колдовские трюки для пленения своих жертв, затем утаскивают их на обед в свой невинно выглядящий побеленный домик.

Бой: аппетиты у сестер весьма велики, но они едят больше для удовольствия, чем для выживания. Каждая ведьма может пожрать существо размером с человека за 10 минут. Их поистине стальные челюсти и огромная сила помогают быстро закончить трапезу.

Любая из ведьм может имитировать голос любого существа, но после двух раундов есть шанс 35%, что она издаст странное хихиканье. Кроме того, каждая

сестра обладает врожденной способностью по желанию менять облик и размер (аналогично волшебному заклинанию *полное превращение*). Если и когда одна из них откроет свой истинный облик ни о чем не подозревающей жертве, то той, возможно, придется сделать проверку на ужас. Если проверка успешна, то за ней может последовать проверка на страх.

Работая *вместе*, сестры могут вызывать следующую магию: *поднять мертвецов*, *управление погодой*, *проклятье*, *сновидение*, *силовая клетка*, *очистка разума*, *превращение*, *покров* и *видение*. Они могут применять эти заклинания дважды в день, активируя их, как если бы были магами 9-го уровня. Поскольку они темные владыки, им не нужно находиться в 10 футах друг от друга в момент активации; расстояние между ними в этот момент не имеет значения. Они могут это делать из-за того, что между ними есть телепатическая связь. Эта связь – врожденная и мгновенная, хотя участие одной из них в бою или другой требующей концентрации деятельности не дает им активировать групповые заклинания.

По одиночке каждая из сестер может по желанию, один раз в раунд, активировать следующие заклинания: *фальшивый звук*, *облако тумана*, *невидимость*, *пройти без следа*, *разговор с чудовищами*, *слабость*.

У каждой из ведьм есть и свои уникальные способности. Лавида, аннис, может на расстоянии полумили чувствовать человеческую плоть, или даже на расстоянии мили, если ветер дует к ней. Если раньше она видела того, кого сейчас чует, то может узнать его по запаху. Ее слух столь чуток, что ее нельзя застать врасплох. Если она делает три успешных атаки в один раунд, то она хватает своего противника; все ее последующие атаки автоматически успешны, и она с воодушевлением рвет когтями и зубами свою жертву.

Летиция, морская ведьма, может вплоть до трех раз в день бросать *смертельный взгляд*, который действует на любое существо в пределах 30 футов. Если жертва проваливает свой спасбросок от яда, то в 25% случаев умирает от полнейшего ужаса, а в 75% случаев парализуется на три дня.

Лоринда, лесная ведьма, может двигаться сквозь лес абсолютно беззвучно, и в лесу ее противники получают штраф –5 к своим броскам на неожиданность нападения.

Больше всего сестры не любят зеркала и солнечный свет, так как первые раскалываются, когда кто-то из них смотрит в него (что приводит их в смущение и ярость), а второй причиняет им боль и не дает пользоваться способностью к смене облика (хотя наносит всего лишь 1 пункт повреждений за *оборот* игры).

Эти три ведьмы гораздо подробнее описаны в приложении *Темные владыки* [9331]. Они также фигурируют и в романе *Полотно темных душ* [8060].

Тристесса

Владыка Кининга
Баньши, Хаотично-Злая

Класс Защиты	0	Сил	—
Движение	15	Лвк	13
Уровень/ HD	8	Тел	—
Нр	64	Инт	15
THAC0	13	Мдр	13
К-во атак	1	Хар	9
Урон/Атаки	2d10 + 8 (прикосновение)		
Особые атаки	Смертельный вопль три раза в день (при солнечном свете –		

	парализует); квазимагические силы
Особые защиты	Для нанесения ранений необходимо оружие от +1; обнаруживает присутствие живых существ в своем домене
Сопротивляемость магии	50%

Как и все баньши, владыка Кининга – парящий светящийся дух – тень былого тела. Но в отличие от большинства других стенающих духов, Тристесса при жизни была эльфийкой дроу, поэтому ее кожа черна как уголь и сияет, когда она движется, как если бы была соткана из куска звездного неба. Ее длинные белые волосы свободно спадают вокруг тела, делая ее более заметной во тьме ночи.

Лицо Тристессы искажено муками и страданиями. Глаза у нее – большие и круглые, сверкающие голубыми радужками. Когда она издает вопль, ее рот широко распахивается, открывая белые зубы и пурпурный язык. Слезы набухают в ее глазах и потоками стекают по щекам, как воск по горящей свече. Она высокая, тонкая в кости и грациозная, носит изорванное в клочья платье из фиолетового газа, а через руку ее перекинут испятнанный кровью саван.

Предыстория: считается, что Тристесса пришла из Арака, населенного дроу домена, который до Великого Слияния лежал с южной стороны восточного Даркона. (После него Арак был захвачен Азалином, а дроу исчезли из своих пещер под горами Нирка и Найд – что теперь обитает там – никто не знает, да и не имеет желания узнать). По слухам, Тристесса была жрицей Ллос.

Предание гласит, что она отвергла паучью богиню и понесла кару, родив ребенка с ногами паука. Поскольку общество дроу не терпит уродств, Тристессу вместе в ребенком вытащили на поверхность Арака и прибили кольями к земле. Взошедшее солнце убило их обоих. Тристесса страдала не только от боли, причиняемой солнечным светом, но и от вида того, как в мучительной агонии умирает ее ребенок. Ее вопли были столь пронзительны, что их слышали дроу, укрывшиеся глубоко под землей. Наконец, тело Тристессы растворилось под лучами солнца, но дух ее восстал, и в ярости уничтожил всю жизнь на поверхности Арака. Ее окружила буря, и Туманы создали Кининг, новый домен на Демиплане Страха.

Текущее состояние: Тристесса живет в пещере у вершины горы Стенаний, которая возвышается в центре ее домена. Эта пещера представляет собой штрек, отвесно уходящий в недра горы, от которого отходит больше туннелей, чем ветров вьется вокруг горы. В туннелях висят искрящиеся паутины, усыпанные голубыми сияющими камнями.

Когда солнце садится, она выходит из своего логова и начинает искать своего ребенка. Испуганному путешественнику, застигнутому ею ночью, она шепчет: «Скажи, где мое дитя?» и не получая ответа, начинает вопить.

Бой: любой, кто взглянет на Тристессу, может быть вынужден сделать проверку на страх со штрафом –2. Когда она вопит в ночи, все живые существа в радиусе 30 футов обязаны сделать спасбросок от смертельной магии или умереть от ужаса прямо на месте. Если же ее крик услышан днем и жертва провалила свой бросок, то ее просто парализует (это воздействие должно быть снято магически или психически).

Эта баньши по желанию может причинять касанием калечащие увечья: любая часть тела, которой она коснется, начинает искривляться до тех пор, пока не станет бесполезна. Такие атаки причиняют 1d8 пунктов повреждений и

полностью обездвиживают жертву на один полный раунд, за который и происходит появление увечья. Это – повод для проверки на ужас со штрафом – 4. Уродство проходит само по себе, стоит только персонажу покинуть Кининг, но есть вероятность 50%, что оно вернется, стоит только вернуться обратно в этот домен.
Тристесса может в любой момент становиться невидимой, но это вдвое снижает ее скорость движения. Днем она кажется имеющей тело, но материальные объекты все равно проходят сквозь нее, не встречая никакого сопротивления. Но, тем не менее, она может носить с собой предметы, используя врожденную способность их левитировать.
Как и вся нежить, Тристесса невосприимчива к *очарованиям, удержаниям, сну, замедлению* и тому подобной магии. Она также обладает многочисленными способностями, свойственными эльфам дроу и жрицам Ллос. Те, кому интересна полная сводка ее сил и слабостей, а также описание Города Мертвых, расположенного в ее домене, могут обратиться к приложению *Темные Владыки* [9331].

Фон Зарович, граф Страд

Владыка Баровии
Некромант 16-го уровня, Вампир, Законопослушно-Злой

Класс Защиты	1	Сил	18/00
Движение	12, Пт 18 (С)	Лвк	18
Уровень/ HD	16/ 11 + 1	Тел	19
Нр	55	Инт	17
THAC0	11	Мдр	10
К-во атак	1	Хар	17
Урон/Атаки	1d6 + 4 или по оружию		
Особые атаки	Очарование взглядом, высасывание энергии, заклинания		
Особые защиты	См. ниже		
Сопротивляемость магии	15%		

Страд – мужчина ростом 6 футов 1 дюйм. У него гибкое и крепкое тело, закаленное долгими годами воинской службы. У него вытянутое лицо с суровыми чертами и выступающими скулами. Глаза – темные и гипнотические, подобные глубоким озерам с едва заметными красноватыми проблесками. Когда он возбужден или раздражен, глаза горят как угли. Кожа его обычно бледна, но розовеет после каждого питания и сохраняет естественный оттенок еще несколько часов.
После превращения во владыку Равенлофта, уши Страда стали заостренными, как у эльфа. Но это отклонение весьма незначительное и с легкостью может быть замаскировано при помощи прически. Иногда он объясняет их тем, что является полуэльфом, но это не соответствует истине.
Пальцы его удлиненные и тонкие, оканчивающиеся длинными и острыми ногтями. Если он хочет скрыть свои ногти, то надевает мягкие серые перчатки из кожи ягненка. Как у большинства вампиров, его клыки незаметны до тех пор, пока он не захочет их продемонстрировать – он может говорить и даже зевать, не привлекая нежелательного внимания. Когда он возбужден или нападает, его клыки удлиняются, пока не лягут поверх нижней губы.
Страд предпочитает одеваться в черное с элементами белого и красного. Его одежда выдержана в строгом стиле, свойственном знати Баровии. Он носит

всего лишь одно украшение – большой красный камень на массивной золотой цепи, обернутой вокруг шеи.

Предыстория: Страд именует себя «первым вампиром», но это утверждение кажется маловероятным, учитывая разнообразие и распространенность этих существ. Но в Равенлофте он, безусловно, первый. Его история уходит корнями в далекое прошлое. Подробности изложены в *Книге Страда*, которая упоминается в Главе I *Царства Ужаса*. Ниже дано ее краткое изложение.

Будучи живым, Страд был добрым и справедливым воителем. Его армии гремели по многим землям, приводя их под его руку. Но годы смертей и войн медленно подточили его. Он обнаружил, что его настигло разочарование, молодость прошла, и начались размышления о приближающейся смерти. Он стал править в местности под названием «Баровия», в забытом ныне мире. Он и его семья обжили замок на утесе – замок по имени «Равенлофт». Страд держал Баровию железной рукой, стирая население в порошок. Но в нем еще не было того зла, что привело его на демиплан Равенлофт.

Младший брат Страда, Сергей, был помолвлен с Татьяной, девушкой из долины. Страд сам влюбился в нее, и ему невыносимо было думать, что она достанется другому мужчине, даже его собственному брату. Столь сильна была его страсть, что он заключил договор с силой тьмы – как говорил сам Страд – со Смертью. Он закрепил договор, убив собственного брата за несколько часов до свадьбы и в процессе этого Страд превратился в нежить. По календарю Баровии это была весна 351 года.

Татьяна с презрением отвергла его, и он преследовал ее до тех пор, пока она не кинулась с крепостной стены. Замковая стража, распознав в нем зло, попыталась его убить, но это не удалось. Он стал вампиром. После этого он убил большинство приглашенных на свадьбу гостей и многих замковых слуг.

Не известно точно, как или почему Баровия попала на Демиплан Страха – были ли тому причиной договор Страда, массовое убийство или проклятье, лежавшее на самой Баровии. Возможно, что имели место все три причины. Итак, Баровия появилась на демиплане и стала ее первым доменом. Одноименно с замком Страда, демиплан стал известен как Равенлофт.

Со временем земля изменилась, отражая личность Страда и его проклятье. Баровия расширилась, включив в себя несколько долин Балинокских гор. Кольцо удушающего тумана окружило городок Баровию и замок Равенлофт. Власть Страда над существами, населяющими Баровию, выросла и окрепла. Он стал истинным владыкой своего домена.

Непосредственно до грехопадения Страд был посредственным магом. Ныне же, посвятив себя Смерти, он стал могущественным некромантом. (Ему мало на что еще было тратить время, будучи заточенным в земле Туманов). Он исследовал различные аспекты смерти, постигая свою вампирскую суть и присущие ей силы. В 470 году в Баровию попала группа Вистани, ведомая мадам Евой. Они обладали врожденной сопротивляемостью силам этой земли, что весьма впечатлило Страда. Ева и Страд заключили сделку. Страд не будет вредить им, если они согласятся искать портал, который выпустил бы его с демиплана. Страд вручил мадам Еве формулу, которая противодействовала эффектам смертельного тумана (см. статью «Баровия» в Главе I).

В 542 году в Равенлофт вошел лич Азалин (подробности см. выше, в статье «Азалин»). Против своего желания он согласился служить владыке вампиру. Страд потребовал от лича две вещи: чтобы тот обучил его высшей магии и

чтобы применял все свои силы в поисках выхода из Равенлофта. После многих лет изысканий Азалину удалось переправить себя и Страда в Мордент. Они поверили, что им удалось убежать на Основной Материальный План, но вместо этого Мордент стал частью знакомой им темницы. Был год 579. Ни Страд, ни Азалин не могли вспомнить, что же произошло с ними в Морденте; теперь для них это туманное воспоминание. Согласно легенде, они приняли участие в экспериментах алхимика, изобретшего машину для расщепления и обмена душ. Со временем Азалин стал владыкой Даркона. Его ненависть к Страду безгранична и неизменна, и он практически достиг своих целей – как уничтожения фон Заровича, так и другой – прохождения Великого Слияния, которое выпустило бы на волю все зло, накопившееся на Демиплане Страха (см. Главу I *Царства Ужаса*). Помимо этого катаклизма годы шли спокойно, а Баровия все еще стоит. Во многих доменах демиплана время все еще исчисляется по исходному календарю Баровии. Изменилось немногое, включая Страда. Лишь Вистани могут спокойно посещать Баровию; их договор со Страдом все еще в силе. К несчастью для Страда, сам он не может отсюда уйти.

Текущее состояние: Страд – безжалостный, холодный, расчетливый гений. Все, что он делает, служит некоей конечной цели. Страд никогда и ничего не принимает таким, каким оно выглядит «на первый взгляд». У него всегда есть один-два плана для любой непредвиденной ситуации. Поскольку он – нежить, то время для него ничего не значит. Он упорнее любого смертного. Отыгрывая Страда, никогда не позволяйте, чтобы он давал персонажам игроков намеки или путеводные нити. Он всегда держит свои карты так, что в них невозможно заглянуть. Его планы должны учитывать *все*, что могут только придумать игроки.

У него всего лишь два слабых места: он столь долго пробыл могущественным, что склонен недооценивать способности обычных людей. Он эгоист, но не позволяет глупой гордости подвергать его опасности. И вторая его слабость – самая большая: вечная «любовь» к Татьяне. После того, как она сбросилась с крепостной стены замка Равенлофт, тела ее так и не нашли, и с течением лет, с завидным постоянством, в Баровии появляются женщины (по одной в поколение), столь сильно напоминающие Татьяну, что они могут быть лишь ее реинкарнацией. Страд одержим тем, что хочет найти эту женщину, получить ее в свое распоряжение и завоевать ее любовь. Страд готов практически на все, чтобы вернуть себе Татьяну. Он не будет ради нее поступать глупо или слепо, но подвергнет себя оправданному риску. Она единственная, кто может возбудить хоть какие-то эмоции в его душе.

Страд поддерживает отношения с Вистани и несколькими другими владыками Равенлофта, но рассматривает их как фигуры на шахматной доске, которыми нужно манипулировать. Вистани – основной источник информации из других земель, но они также занимаются покупками и продажами для графа. Он совершенно не заботится о своих потомках, слугах или миньонах.

Демиплан даровал Страду множество сил. Например, у него есть карета, которая ездит по дорогам Баровии без кучера, управляемая его волей. Страд может чувствовать присутствие живых существ поблизости от кареты и знает, находятся ли они внутри нее. Однако он не может ни читать их мысли, ни узнать о них что-нибудь еще. Другие его силы описаны ниже.

Бой: Страд поистине ужасен. Он обладает всеми способностями обычных вампиров, такими, как высасывание энергии, очарование взглядом и т.д. (см. *Бестиарий*). Но будучи вампиром уже 389 лет, он значительно сильнее своих

младших собратьев. Он невосприимчив к чесноку и зеркалам. (Он все равно не отбрасывает отражения, но присутствие зеркала его уже не беспокоит). Любая жертва его чарующего взгляда должна делать спасбросок от очарования со штрафом –3. Он может в течение 10 раундов переносить солнечный свет, не получая повреждений, но на 11-ый раунд будет полностью уничтожен.
Чтобы повредить Страду, оружие обязано быть зачаровано на +2 или больше. Когда он сам берет в руки оружие, на него не действуют ограничения класса волшебника. Будучи вампиром, он может владеть любым оружием. Из-за своей исключительной Силы он получает бонус +3 к броскам на попадание и бонус +6 к броскам на нанесение повреждений.
Страд командует многими видами миньонов, которых в любой момент может призвать ментально. Эти существа появляются через 2d6 раундов. Он может призвать 1d10 x 10 летучих мышей или крыс, или 3d6 варгов. Летучие мыши не нападают, но сбивают с толку, затрудняют видимость и сбивают активацию заклинаний. Также он может призвать 1d10 зомби Страда или 2d10 скелетов Страда (см. том 3 Энциклопедии Монстров Равенлофта [2153], выйдет из печати в ноябре 1994 года, или проконсультируйтесь с оригинальным коробочным набором *Царство Ужаса*). При помощи некромантии Страд создал и других могучих миньонов. Нежить, созданную Страдом, очень трудно изгнать – труднее, чем стандартно для их HD. Этот эффект – дар темных сил.
Будучи мастером вампиров, Страд создал других вампиров, в основном – женщин. В его обычае уничтожать этих младших вампиров примерно через год после инициации. Он не может позволить слишком большому количеству вампиров охотиться на местное население или начать строить заговоры с целью его свержения. Страд очень редко делает вампиров из мужчин.
В отличие от других существ своего вида, Страду не нужно приглашения для входа в любой дом или строение в Баровии. В некотором смысле, Страд *и есть* сама земля; связь с ней столь сильна, что ему не нужно приглашений в пределах домена.
Будучи владыкой, он может управлять многими неживыми объектами в пределах Баровии. Известно, например, что усилием мысли он может закрывать и открывать двое основных ворот на Старом Свалическом Тракте. В это время он может находиться в любой точке Баровии. Он обладает аналогичной властью над основными входами в замок Равенлофт. Кроме того, он чувствует, когда через эти врата проходят мыслящие существа. Но как только эти существа прошли через врата, он тут же теряет их след (а тех, кто попадает в Баровию из Туманов, граф заметить не способен).
Вся полнота власти Страда над объектами неизвестна. Может быть, это оттого, что она меняется в соответствии с прихотями темных сил. С другой стороны, Страд может обладать такой властью над всем своим непосредственным имуществом.
При свете дня Страд впадает в кому и кажется мертвым для всех обыденных и магических тестов. Он может спать и восстанавливать потерянные hp в любом месте Баровии. Он предпочитает спать в гробах, но может удовлетвориться и любым местом, куда не проникает солнечный свет.
На данный момент, Страд – некромант 16-го уровня. (При жизни он был всего лишь магом 5-го уровня). Демиплан переделал его навыки в некромантию и значительно их усилил.

Список заклинаний
1-ый уровень (5/день, плюс 1 из некромантии): *воздействие на обычные огни, пылающие руки, понимание языков, пляшущие огоньки, засов, волшебная стрела, защита от добра, чтение магии, электрошок, невидимый слуга*
2-ой уровень (5/день, плюс 1 из некромантии): *самоизменение, тьма радиусом 15 футов, ЭСВ, облако тумана, невидимость, стук, поиск предмета, призрачная рука, зловонное облако, напев*
3-ий уровень (5/день, плюс 1 из некромантии): *развеяние магии, взрывчатые руны, притворная смерть, огненный шар, порыв ветра, удержать персону, молния, необнаружимость, языки, прикосновение вампира*
4-ый уровень (5/день, плюс 1 из некромантии): *заражение, обнаружение наблюдения, межпространственная дверь, бессилие, ледяной шторм, превращение, самопревращение, плотный туман, ледяная стена, волшебное око*
5-ый уровень (5/день, плюс 1 из некромантии): *поднять мертвецов, избежание, волшебный сосуд, прохождение сквозь стену, послание, изменение формы камня, вызов тени, телекинез, телепорт, каменная стена*
6-ой уровень (3/день, плюс 1 из некромантии): *антимагическая оболочка, предосторожность, контроль погоды, заклинание смерти, стражи и охрана, невидимый ловчий, плоть в камень*
7-ой уровень (2/день, плюс 1 из некромантии): *отсроченный огненный шар, палец смерти, силовая клетка, ограниченное желание, отражение заклинаний*
8-ой уровень (1/день, плюс 1 из некромантии): *двойник, лабиринт, символ*

Страд постоянно поддерживает активным заклинание *предосторожность*. Когда Страд будет подвергнут действию парализующего или уничтожающего света, то мгновенно телепортируется в гроб, спрятанный в потайной пещере в горах. Там он может исцелить себя до степени, пока не будет готов осуществить месть.
Магические предметы в Равенлофте редки, но у Страда есть небольшая коллекция. Наиболее ценный предмет – это *хрустальный шар*. С его помощью он наблюдает, что происходит в его домене, а также и за многими событиями за его пределами. Подвеска, выполненная из кровавика, которую носит Страд, это *амулет защиты от обнаружения и поиска*. Кроме того, он носит *плащ защиты +2*. На левой руке у него надето *кольцо сопротивляемости огню*. В оружейной у него хранится *меч +1, +2 против пользующих магию и заклятых существ*.
Классический игровой модуль 16, *Равенлофт*, который вдохновил на создание всего этого набора для кампаний, был переделан под правила 2-ой Редакции AD&D® и теперь называется *Дом Страда* [9418]. Те, кто хочет отважиться войти в замок Равенлофт и поиграть в кошки-мышки с первым владыкой земли Туманов, должны сыграть в этот модуль. Кроме того, игровые модули *Из Теней* [9375] и *Корни зла* [9413] разыгрываются вокруг событий, приведших к началу, а затем и провалу Великого Слияния.
Страд – персонаж романа *Вампир Туманов* [8056]; он появляется в романе *Рыцарь Черной Розы* [8057]; и сам излагает свою историю в романе *Я, Страд* [8062].

Фон Харьков, барон Урик

Владыка Валакана
Вампир-носферату, Законопослушно-Злой

III: Обреченные Равенлофта

Класс Защиты	1	Сил	18/00
Движение	12	Лвк	18
Уровень/ HD	10 + 2	Тел	19
Нр	50	Инт	17
THAC0	11 (8)	Мдр	10
К-во атак	2 или 1	Хар	17
Урон/Атаки	1d3/ 1d3 или по оружию		
Особые атаки	См. ниже		
Особые защиты	Для нанесения ранений необходимо оружие от +2		
Сопротивляемость магии	10%		

Барон Урик фон Харьков – чернокожий мужчина ростом чуть более 6 футов. Он широкоплеч и весьма мускулист. Его глаза – необычного желтого оттенка, а когда он злится, его зрачки превращаются из круглых в вертикальные кошачьи. Волосы у него прямые и черные и обычно тщательно уложенные.

Предыстория: когда-то фон Харьков был пантерой, превращенной во взрослого мужчину одним из красных волшебников Тая. Волшебник дал ему имя и титул, а затем отдал его на обучение боевым искусствам. Из-за своей кошачьей родословной Урик выказывал склонность к насилию и коварству.

В конце концов, красный волшебник свел фон Харькова со своей противницей и позволил им стать любовниками. Затем он рассеял магию превращения, и пантера разорвала женщину в клочья. Уже забыв о своих корнях, фон Харьков ужаснулся этой трансформации. Он начал подозревать, что волшебник собирается использовать его для последующих убийств, поэтому пантерочеловек убежал из Тая и попал в облако Туманов, которые перенесли его в Даркон. Здесь он узнал о тайной немертвой полиции Азалина, Каргате, и разыскал вампира, который инициировал его для вступления в их ряды. Двадцать лет спустя его хозяин был убит, поэтому Урик снова бежал в Туманы. На этот раз темные силы приняли его и создали домен Валакан.

Фон Харьков быстро привык к своей новой темнице. Он узнал, что здесь полно черных леопардов, готовых следовать его приказам, и что все домашние кошки домена тоже находятся под его контролем. Руки его поросли мехом и на них появились втягивающиеся когти (он скрывает это при помощи перчаток).

Годы спустя на нижних уровнях своей твердыни он нашел небольшую статуэтку кошки, которая оказалась *котом Фелькович*а (см. стр. 125 *Царства Ужаса*). В конце концов, этот магический предмет начал за ним охотиться, но он был уверен в могуществе своего владычества и не испугался его, поэтому *кот* жестоко его истрепал. На текущий момент этот предмет – единственное, чего он по настоящему боится.

Текущее состояние: фон Харьков побывал пантерой, человеком и вампиром, поэтому он сохранил некоторые способности всех трех форм: он обладает живым и свирепым темпераментом большой кошки, интеллектом и творческими способностями человека и ужасныи силами вампира-носферату (см. том 3 Энциклопедии Монстров Равенфлота [2153], ожидается в 1994 г, или проконсультируйтесь с исходным коробочным набором *Царство Ужаса*). Больше всего он ненавидит волшебников и вампиров.

Бой: как и все носферату, фон Харьков пьет кровь, а не жизненную силу (уровни опыта). В игровых терминах это означает потерю пунктов Сложения. Барон способен выпивать от 1 до 3 пунктов в раунд и за каждый пункт выпитого им Сложения он исцеляет себе 1 пункт повреждений. Если значение Сложения жертвы достигает 2, она оказывается у порога Смерти и спасти ее может лишь немедленное переливание крови. Иначе же, значение продолжает падать со скоростью 1 в день, даже без дальнейших нападений фон Харькова, и когда оно достигает 0, жертва умирает. Если же у жертвы осталось большее

значение, то она восстанавливает Телосложение со скоростью 1 пункт в день, вплоть до первоначального.
Барон может телепатически контактировать с укушенными им существами, пока они в пределах Валакана и жертвы его укуса подвержены действию заклинания *очарование*, если только не сделают успешный спасбросок от заклинания (без модификаторов). И естественно, умершие от нападений барона восстают его миньонами.
Барон может очаровывать смертных атакой взглядом (см. *Руководство Мастера*), но намеченной им жертве позволен спасбросок со штрафом –3. Вторая форма его атаки взглядом работает как заклинание *забыть*, заставляя жертву забыть события трех предыдущих раундов. Во время питья крови он может применять обе этих атаки, так что о его нападениях редко кто помнит.
Барон может выпускать свои когти сквозь перчатки и наносить ими по 1d3 пунктов повреждений за каждое попадание. Также он по желанию может оборачиваться пантерой (но ни волком, ни летучей мышью), получая все способности обычного представителя этого вида (см. «Кошки, большие» в *Бестиарии*). Параметры его кошачьего облика приведены ниже.
Фон Харьков в облике пантеры: AC 6; MV 18; HD 10+2; THACO 17; #AT 3; Dmg 1d3/1d3/1d6; SA вонзает задние когти(1d6/1d6) когда проходит удар обоими передними; SD ошарашивается только при результате 1; SZ M; Int Гениальный (17).
За более подробной информацией о бароне фон Харькове обращайтесь к приложению *Темные владыки* [9331].

Хазлик
Владыка Хазлана
Инвокер 12-го уровня, Хаотично-Злой

Класс защиты	10	Сил	8
Движение	12	Лвк	17
Уровень/ HD	12	Тел	10
Нр	45	Инт	17
THAC0	17	Мдр	11
К-во атак	1	Хар	9
Урон/Атаки	По оружию		
Особые атаки	Заклинания		
Особые защиты	См. ниже		
Сопротивляемость магии	Нет		

Хазлик – мужчина лет 60-ти. Он совершенно лыс, а его голова татуирована множеством странных и таинственных символов. Иногда он носит эспаньолку, но усы не отращивает. Левый его глаз – коричневый, а правый – голубой. Не приходится и говорить, что он явно выделяется среди толпы.
Хазлик носит балахоны, распространенные среди красных волшебников Тая. Они красного цвета, с длинными рукавами и закрывают его от шеи до пят. Воротник у них оборчатый, но спереди балахон открыт, обнажая безволосую, татуированную грудь. Кроме того, он носит серебряную цепь, с которой свисает тяжелый круглый серебряный кулон, украшенный одним желтым драгоценным камнем.
Предыстория: некогда Хазлик был красным волшебником Тая, быстро поднявшемся в социальном и магическом ранге. К несчастью, он заработал себе могущественных врагов. Его проступки были довольно незначительны, поэтому

противники решили не убивать его. Вместо этого они его унизили, похитив и нанеся на голову и тело татуировки, приличествующие только женщинам. Хазлик поклялся отомстить, и полностью посвятил себя этой цели. (Это было нетрудно, поскольку татуировки сделали его изгоем общества). Как-то ночью Хазлик искал в лесу некий ингредиент, жизненно важный для эксперимента. От земли поднялись туманы, затрудняя видимость, но он решил выйти из них и очутился в Землях Кошмаров. Устрашенный их чуждой природой он быстро вернулся обратно в Туманы. Многие месяцы он обитал в туманах, лелея свою ненависть и строя планы в отношении своих врагов в Тае, но ему уже не суждено было вернуться в эту страну. Туман рассеялся и Равенлофт даровал ему его собственный домен, Хазлан.

Текущее состояние: Хазлик питает неизменную ненависть к волшебникам. Он не потерпит их в своей земле и уничтожит всех, кого там обнаружит. И учеников он тоже не берет.

Каждую ночь ему снится Тай и поражение вкупе с унижением от рук его врагов. В своих снах он всегда слаб и труслив. Вследствие этого он страшится спать и использует снадобья и зелья, чтобы оттянуть неизбежное. Благодаря этой магии он спит только одну ночь из нескольких.

Бой: Хазлик обладает всеми очевидными способностями инвокера 12-го уровня. Кроме этого, он может обнаружить активацию любого магического заклинания в пределах Хазлана. Он может определить примерное место активации, с точностью до 10 миль, минус по 1 миле за каждый уровень магии активированного заклинания. Например, он может узнать, что где-то в радиусе 7 миль было активировано заклинание 3-го уровня.

Если Хазлик убит, то его жизненная сила переходит в носимый им желтый драгоценный камень. Этот камень может разрушить лишь могущественная магия. Любой, кто после этого коснется камня, должен спастись от заклинания, провал означает, что персонаж не может удержаться от того, чтобы надеть на себя этот кулон. Как только этот кулон повиснет на его шее, персонаж до последней капли крови будет его защищать (но других защит от снятия нет). Каждую ночь этому персонажу будет сниться, что он сражается с Хазликом. Если Хазлик победит в этой схватке, то спящий умирает и владыка переселяется в тело жертвы. В течение месяца тело постепенно трансформируется, пока не станет соответствовать приведенному выше описанию Хазлика и тогда возрождение злого волшебника полностью завершается.

Список заклинаний

1-ый уровень (4/день, плюс 1 инвокация): *тревога,пылающие руки, обнаружение магии, увеличение, волшебная стрела, сообщение, фантасмагория, чтение магии, щит, невидимый слуга*

2-ой уровень (4/день, плюс 1 инвокация): *самоизменение, продолжительный свет, обнаружение невидимого, пылающая сфера, невидимость, стук, паутина, магический замок*

3-ий уровень (4/день, плюс 1 инвокация): *огненный шар, полет, удержание нежити, предмет, молния, призрачная сила, призрачная форма*

4-ый уровень (4/день, плюс 1 инвокация): *подкоп, межпространственная дверь, огненная ловушка, ледяной шторм, призрачный убийца, превращение, каменная кожа, огненная стена*

5-ый уровень (4/день, плюс 1 инвокация): *облако смерти, конус холода, сновидение, волшебный сосуд, прохождение сквозь стену, послание, силовая стена*

6-ой уровень (1/день, плюс 1 инвокация): *могучая длань Бигби, цепная молния, предосторожность*

Хайргард, сэр Тристан/Малкен

Владыка Нова Ваасы
Воин 7-го уровня, Законопослушно-Нейтральный/ Хаотично-Злой

Класс Защиты	2	Сил	17
Движение	12	Лвк	15
Уровень/ HD	7	Тел	12
Нр	52	Инт	13
THAC0	14	Мдр	14
К-во атак	3/2 раунда	Хар	18/3
Урон/Атаки	По оружию		
Особые атаки	Специализация в оружии		
Особые защиты	См. ниже		
Сопротивляемость магии	Нет		

Сэр Тристан Хайргард – мускулистый мужчина со смуглой кожей, волосами цвета воронова крыла и густыми усами, кончики которых навощены и сведены в острия. Его лицо сурово, но темные глаза смотрят с состраданием. Из-за черных волос кажется, что ему чуть больше 50. На самом деле ему 65 лет. Тристан одевается в свободные черные брюки, высокие черные сапоги для верховой езды, и ярко-красную рубашку. Желтый шарф, который он обертывает вокруг шеи, украшен красными и черными лошадьми, а вокруг предплечий он обматывает шарфы с диагональными красными и черными полосами.
Предыстория: Тристан Хайргард был старшим сыном Ромира Хайргарда, благородного рыцаря из Ваасы, княжества на одном из далеких миров Основного Материального Плана. Отец обучил его искусствам верховой езды, владения оружием и ведения войны, а также – кодексу чести, предписывавшему жесткие правила отношений между крестьянами и знатью, а также – между знатью и князем.
Ромир Хайргард был честным и справедливым правителем, но у него был один существенный недостаток: даже вообразив себе, что его молодая жена не верна ему, он впадал в неистовую ярость. Однажды он застал свою жену в объятьях другого мужчины и в припадке гнева убил их обоих. И лишь потом узнал, что этот мужчина был невиновен, он просто учил ее танцевать.
На последнем вздохе жена прокляла Ромира. С того дня он должен был убивать любую женщину, в которую влюбится или любого мужчину, который перейдет ему дорогу. Не вынеся тяжести совершенного злодеяния, Ромир покончил с собой, и проклятье перешло на его сына.
Проклятье не проявляло себя до тех пор, пока в возрасте 15-ти лет Тристан не влюбился. Жертвой стала белокурая крестьянская девушка, работавшая служанкой в его замке. Преступление быстро замяли (поскольку Тристан был главой своего рода), но оно оставило на мальчике глубокие эмоциональные шрамы. И по своей натуре, и по воспитанию он был честен и сострадателен. Несмотря испытанное в процессе убийства девушки удовольствие, потом он пережил глубокое раскаяние. С этого момента темные силы стали присматриваться к Тристану и их хватка усиливалась с каждым новым убийством. В конце концов, Тристан был втянут в Равенлофт, а его личность подверглась расщеплению.

III: Обреченные Равенлофта

Сэр Хайргард – законопослушно-нейтрального мировоззрения; его альтер-эго, известное людям Нова Ваасы под именем Малкен – хаотично-злой убийца. Малкен питается потаенными ревностью и гневом сэра Хайргарда, жестоко убивая женщин, в которых тот влюбляется и мужчин, которые встают на пути его желаний.

Текущее состояние: сэр Хайргард – глава рода Хайргардов, который управляет и собирает подати с города Лиары и с фермерских земель вдоль реки Днар. В отличие от других знатных семейств Нова Ваасы, Хайргарды обращаются со своими крестьянами справедливо и достойно. Говорят, иногда сэр Хайргард даже выказывает доброту, но у него редко случается возможность практического применения порывов добродушия. Связанный жестким сводом правил, которые требуют подчинения правителю и вводимым им законам, он собирает налоги до последней монеты. Он никогда не проявляет жестокости при сборе налогов, но всегда очень, очень скрупулезен. Некоторые из его крестьян почитают его как своего защитника, в то время как остальные – презирают его, как презирали бы любого другого правителя.

Сэр Хайргард – дамский угодник, и многие крестьянки, как впрочем, и дворянки, соперничают за его благосклонность, поскольку он осыпает своих женщин богатыми дарами. Другие же изо всех сил стараются избежать его внимания. Как-никак, несколько его бывших любовниц умерли таинственными насильственными смертями.

Как только сэр Хайргард начинает ощущать первые признаки ревности или гнева, он приказывает своей страже закрыть его в своих личных покоях, высоко в главной башне замка Фаэрхаавен. Там, иногда по нескольку дней, он ждет, пока утихнут страсти. Он верит, что таким образом может контролировать свои приступы ярости, и что в Нова Ваасе для него началась новая жизнь, но эта вера ошибочна.

На самом деле сэр Хайргард под воздействием ярости претерпевает ужасающую трансформацию. Его волосы становятся абсолютно белыми, а тело искривляется и изменяется. Его благородное лицо искажается плотоядной злобой, а в глазах загорается ярость. Он становится демоном Малкеном.

Бой: сэр Хайргард владеет четырьмя видами оружия: длинным мечом, композитным коротким луком, кавалерийской пикой и кавалерийской булавой. В дополнение к этому он имеет специализацию в применении ухвата. Используя это необычное оружие, он получает две атаки в раунд, бонус +1 к попаданию и бонус +2 к наносимым повреждениям (в дополнение к своему бонусу Силы). Малкен тоже имеет эти навыки, но предпочитает атаковать своих жертв (которые обычно гораздо слабее его) голыми руками.

Длинный меч сэра Хайргарда – это *защитник +4*. Навершие его рукояти – серебряная голова лошади. Он носит *кольчугу +2*.

Род Хайргардов имеет в своем распоряжении 60 пехотинцев (воинов 1-го уровня), экипированных кольчатыми доспехами, короткими мечами и щитами. Кроме того, у них есть еще 20 рыцарей (воинов 3-го уровня), сражающихся верхом, вооруженных кавалерийскими пиками или булавами и защищенных чешуйчатыми доспехами.

Сэр Хайргард появляется в игровом модуле *Пробуждение* [9452] и в романе *Враг внутри* [8063].

III: Обреченные Равенлофта

Шинпи

Владыка Рокушимы
Гейст, Законопослушно-Злой

Класс Защиты	10
Движение	Fl 12 (A)
Уровень/ HD	Нет
Hp	Нет
THAC0	Нет
К-во атак	0
Урон/Атаки	Нет
Особые атаки	Вид вызывает панику
Особые защиты	Неуязвимость
Сопротивляемость магии	100%

Возможно, Шинпи – самый бессильный из владык демиплана, поскольку он всего лишь гейст (см. том 3 Энциклопедии Монстров Равенлофта [2153], выйдет из печати в ноябре 1994 или проконсультируйтесь с оригинальным коробочным набором *Царство Ужаса*), проклятый на то, чтобы вечно лишь наблюдать события, происходящие в его земле. Все, на что он способен в качестве владыки – это закрыть границы своего домена.

Предыстория: Шинпи жил в соответствии с кодексом восточного воина, *бусидо*, хотя он часто искажал его принципы, чтобы затеять свару между своими противниками и уничтожить их. Его чувство чести относилось лишь к верности своему клану, в то время как другим он нес лишь беды, используя свое изощренное вероломство.

Незадолго до смерти Шинпи созвал шесть своих сыновей и поделил между ними земли и богатства. Завершив это, он закрыл глаза и испустил дух, но не успело тело остыть, как сыновья начали переругиваться, деля имущество и угрожать друг другу войной. Этой же ночью с моря поднялся необычно плотный туман и из Туманов всплыл новый домен Рокушима.

Через две недели после смерти Шинпи его младший сын был убит ниндзя, а не прошло и месяца, как пал и его старший сын. Через час после каждой из смертей случились ужасные землетрясения, погрузившие в океан острова, которыми правили убитые сыновья. Когда землетрясение заканчивалось, земля смещалась, и оставшиеся острова смыкали кольцо вокруг Оокфи Кагамико (озера Великого Зеркала).

Текущее состояние: будучи гейстом, Шинпи в бессильной ярости наблюдал, как гражданская война рушит его с таким трудом созданную империю. В крепостях на своих островах, каждый из четырех оставшихся братьев жил, охваченный параноидальным страхом перед своими кровными родственниками. Время от времени конфликт между четырьмя выжившими князьями переходил в полномасштабные стычки войск, но чаще всего он проходил тихо и незаметно, в попытках отравить или как-то иначе убить противника. Тем временем, величайшим желанием духа Шинпи было прекратить раздор между детьми, но, будучи самым бессильным из темных владык, он был способен лишь на очень небольшие подвижки в достижении этой цели. До сих пор все его усилия ни к чему не привели, и Рокушима прочно закрепился в Равенлофте – никто не сможет сказать, что же произойдет, если здесь установится мир.

Бой: будучи совершенно нематериальными, гейсты неспособны принимать участие в бою, но по этой же причине они полностью неуязвимы.

IV: Вистани

Вистани – таинственный народ, скитающийся по землям и путешествующий сквозь Туманы, свободный от оков, приковывающих владык к их доменам, а местный народ – к его унылому и угнетенному существованию. Можно сказать, что они самые могущественные персонажи Равенлофта, поскольку их дух свободен.

У Вистани смуглая кожа, они одеваются в кричаще-яркие цвета и редко подолгу остаются на одном месте. Волосы у них черные и блестящие, хотя некоторые из них рождаются с янтарными локонами. Глаза черные и сверкающие, а в некоторых кланах разрез глаз намекает на некоторое родство с Дальним Востоком. Но сущность Вистани определяется гораздо большим, чем просто физическим обликом.

Эти кочевники обладают свойством вневременности. Их старейшины кажутся прожившими столетия, как будто они отстранились от времени, ровно настолько, чтобы замедлить увядание тел и разрушение разума. Возможно, они стали даже независимы от времени, но вероятнее, что они обладают уникальным пониманием его, которого не могут достичь другие. Для Вистани время не случайная последовательность причин и следствий и не прямой путь, которому они вынуждены следовать; оно – сложная паутина, в которой нити будущего тесно переплетены с нитями прошлого. Для провидиц Вистани событие с кажущимся отсутствием связи с другим событием может послужить окном в другое место и время – порталом, который открывается им одним.

Лишь Вистани могут в Равенлофте предсказывать будущее. В их руках крошечный кристалл превращается в объект, из которого они могут извлечь видение того, что произойдет. Карты, к которым прикоснулась персона, и которые затем разложила Вистани, могут рассказать о событиях, лежащих как в прошлом, так и будущем этой персоны. Некоторые Вистани гадают по руке. Другие кидают косточки или разглядывают чаинки на дне чашки. В некоторых дар провидения настолько силен, что им достаточно лишь закрыть глаза и видение придет. У каждой Вистани есть потенциал провидения будущего, но не все обладают равными способностями использования этого дара.

Многие темноглазые скитальцы обладают силами исцелять и проклинать. Некоторые из их талантов требуют зелий или ритуалов, но части Вистани не нужны никакие подспорья, чтобы нанести вред или вылечить. Им нужен лишь взгляд и силы *дурного глаза*.

Дурной глаз – это способность накладывать чары при помощи взгляда. Способность эта больше всего распространена среди женщин и вроде бы увеличивается с возрастом. Престарелые Вистани, чьи волосы стали белее снега, а зубы – выпали, могут пользоваться огромным уважением, поскольку их проклятья, при сильном желании, могут соперничать с проклятьями темных сил. Но обычно проклятье Вистани скорее «стесняющее» или «препятствующее», а не «смертоносное» (более подробную информацию о тяжести проклятий см. в Главе V *Царства Ужаса*).

Лишь глупец перейдет дорогу Вистани, поскольку любое преступление против их соплеменников, даже самое тайное, может обратиться в бедствие для преступника. Даже преступления против мертвых могут нести в себе опасность. Ходят слухи, что стоит ограбить труп Вистани, как на следующее утро пальцы грабителя почернеют, и эту черноту невозможно будет удалить. (Все Вистани знают эту метку, и будут считать ее носителя врагом всех Вистани). При повторных преступлениях эта чернота может начать распространяться, до тех

пор, пока плоть преступника не начнет отслаиваться, как у прокаженного. По крайней мере, так говорят Вистани.
Вистани, кроме всего прочего, талантливые исследователи. Они могут войти в Туманную Границу и определить, где и когда они из нее выйдут. Согласно легенде, они даже могут покидать Демиплан Страха и приходить на него, хотя кое-кто говорит, что это благодаря тому, что существуют порталы, известные им одним. Если *джорджо*, или неВистани, завоюет их доверие, то они могут позволить ему или ей путешествовать вместе с собой. Но ни одного Вистани нельзя вынудить служить проводником, и ни один *джорджо* не сможет спрятаться в их караване и проехать с ним за пределы демиплана. Вистани явно находятся под защитой Туманов. Как зерна отделяют от плевел, так и Туманы Равенлофта отделяют нежеланных спутников от чистокровных Вистани и направляют их различными путями.
Вистани практически не нужно бояться правителей доменов Равенлофта. Большинство владык терпят их, а многие – благоговеют перед их силами, поскольку способности Вистани путешествовать в Туманах и предсказывать будущее заслуживают большого уважения. Некоторые владыки даже заключают договоры с кланами. Например, граф Страд фон Зарович много лет назад заключил союз с Вистани Мадам Евой. Он дал ей зелье неуязвимости к своему удушающему туману. Сейчас практически все Вистани знают его формулу. Они просят с каждого путешественника 10 зм за порцию этого зелья, а после этого перевозят их через Баровию. В обмен на сотрудничество графа, Вистани информируют Страда о событиях в других доменах и работают его шпионами.

Образ жизни

Вистани – бродяги, скитающиеся из домена в домен и редко останавливающиеся на одном месте дольше, чем на неделю. Едут они вяло и неспешно. Дети весело несутся вприпрыжку за повозками, окруженные облаками пыли. Каждый род – это большая семья от 10 до 50 человек. Мужчина – глава своей семьи, за ним идет его старший сын. Однако, бабушка, обладающая *дурным глазом*, пользуется всеобщим уважением. Вистани балуют своих детей, возможно оттого, что многие из них погибают столь трагически. Вистани имеют в своем распоряжении множество целительных сил, но все равно не могут предотвратить появление мертворожденных.
Дом Вистани зовется *вардо*. Эти небольшие, искусно сработанные повозки имеют высокие деревянные стены, изогнутую деревянную крышу и дверь в задней части. Вардо движется лошадьми, и возница сидит впереди на козлах. Большинство вардо раскрашены в яркие цвета, например в бирюзовый и черный с включениями золотого и красного. Лучшие из них заботливо украшены позолоченной резьбой, изображающей гордых скакунов, цветы или скачущих оленей. В вардо важной леди могут быть крошечные окна из травленого или окрашенного числа.
Эти бродяги обычно странствуют вместе со зверинцем. Рядом трусят лошади и одна-две верных дворняжки. Позади повозки привязаны клети с курами и иногда за нею плетется на привязи бык или козел. Иногда в караване есть дрессированный медведь, готовый изумлять и развлекать селян на следующей остановке каравана.

IV: Вистани

Вистани занимаются несколькими видами деятельности. Во-первых, кочевой образ жизни делает их прирожденными охранниками и торговцами. Также они предсказывают будущее тем, кто осмелится их выслушать. (Будущее здесь часто мрачно). Некоторые предсказывают погоду заинтересованным фермерам. Есть небольшое количество воров и мошенников. Также есть лудильщики, точильщики и горшечники, предлагающие свои услуги по городам и весям. Многие здесь – артисты, зарабатывающие деньги музыкой и танцами. Они даже могут содержать особенно хорошо дрессированного медведя, который умеет не только плясать, но и разминать уставшие мышцы, ходя по спине клиента. Некоторые из родов занимаются торговлей лошадьми. Вистани обладают необычной связью с этими животными. Лишь Вистани могут попытаться укротить диких жеребцов Новой Вассы хоть с какими-нибудь шансами на успех и их лошади – потомки коней Новой Вассы. Их связь с этими животными столь сильна, что когда у матери иссякает молоко, ребенка Вистани могут кормить молоком кобылицы.

Вистани разбивают свои лагери на достаточном удалении от поселения, обычно у чистого ручья или пруда, питаемого родниками. В теплую погоду дети бегают голышом, плескаясь в воде или наслаждаясь сочной, прохладной травой под ногами. Лагери обычно хорошо укрыты. Чтобы найти их, сообразительные путешественники высматривают *виста-чири*, крошечных серо-белых птичек, которые, по слухам, постоянно сопровождают Вистани, куда бы те ни отправились.

Каждую ночь и раннее утро Вистани собираются вокруг костра, чтобы поесть и пообщаться. На ужин каждая семья готовит один большой котел, из которого каждый член семьи зачерпывает себе еды в миску. Вистани потребляют ошеломительные количества чая, и готовят кофе, горький и густой, словно жидкая грязь. Во время праздников взрослые опрокидывают по стакану *анисо*, спиртного напитка, настоянного на семенах аниса.

Разведение костра – предмет гордости среди мужчин. Они обладают изумительными способностями заставлять дерево гореть, даже если лес насквозь пропитан дождями. Иногда, когда род хочет спрятать ценный или опасный предмет, костровой может закопать его глубоко под кострищем. Дети Вистани часто спят на улице и прохладными ночами их отцы разводят костры в выкопанных ими канавах. Когда костер прогорает до углей, они засыпают его землей. Дети спят на этой насыпи, под пуховыми одеялами и брезентом, лучше всего – в обнимку со старой собакой, для тепла и компании.

Дом Вистани – весь безграничный мир, но их сердца открыты только для своих. Они будут отталкивать своих сородичей, чья кровь не чиста, а браки с полукровками находятся под строжайшим запретом. Вистани нелегко создают узы дружбы с *джорджо* и редко приглашают их в свои ряды. Сопровождая путешественников, они предпочитают оставить их на ночь в городе или селе, а сами – разбить лагерь или могут их оставить на ночь в крестьянском доме. Только когда джиорджио завоевал их уважение или дорого заплатил за безопасное нахождение в лагере, ему будет позволено войти в сумерках в круг Вистани. Те, кто удостоились такого приглашения, рассказывают о волшебных мгновениях, когда Вистани собираются вокруг огня, играют музыку и танцуют для собственного удовольствия.

Когда огонь пылает вовсю, молодые женщины начинают танцевать под рвущие душу звуки скрипок, гитар и тамбуринов. Их юбки летят над землей, подымаясь и падая, когда они вертятся и если приглядеться, то можно заметить вьющуюся

вокруг них музыку. Потом, когда угли станут красными, а небо сменит свой цвет с чернильно-синего до абсолютно черного, продолжает играть только скрипач. Он заставляет свой инструмент кричать в песне плача, столь чистой, столь пронзительной, что она может пронзить сердце слушателя и заставить его кровоточить в сострадании. Когда он заканчивает, вождь рода поет акапелло песню на языке Вистани. Она говорит его людям, что когда петух возвестит утро, пора будет двигаться дальше.

Предсказание будущего

Предсказание будущего может играть важную роль в приключениях в Равенлофте, добавляя атмосферы и настроения, обеспечивая игроков подсказками и даже задавая облик всего сюжета. Учитывая репутацию Вистани в области видения будущего на этом демиплане, персонажи игроков, скорее всего, попросят предсказать их будущее. Конечно, Вистана всегда может отказаться, но та, чья ручка чувствительно позолочена, безусловно, предскажет *нечто*, хотя возможно, и чистую ложь. Далее приведены рекомендации для отыгрыша предсказания будущего.

Для прорицания будущего Вистани используют множество методов. Самый распространенный – «магическое наблюдение»: предсказательница будущего, называемая «провидица», смотрит на предмет, например, на *хрустальный шар*. Со временем этот предмет инициирует видение; Вистана попадает во внутренний мир, где ей открывается часть будущего. Это видение доступно ей одной. Оно может быть расплывчатым и открытым для толкований или столь же прозрачным, как хрусталь шара. Например, провидица, которая видит языки пламени, может истолковать их как пылающую страсть или ярость, а может – и как буквальное обозначение физического пламени. Вистана начинает наблюдение, концентрируясь на персоне или месте, чье будущее исследуется. Но нет никакой гарантии, что видение проявит очевидную связь с этой персоной или местом или что вообще это видение придет.

Большой *хрустальный шар*, покоящийся на столе в цыганском шатре – традиционное приспособление для магического наблюдения, описанное во множестве книг. Многие другие предметы тоже могут инициировать прорицательные способности Вистани – например, небольшой кристалл, размером с ладонь, языки огня, спокойная водная поверхность, зеркало или чаша с чернилами.

Другие распространенные методы предсказания будущего – это картомантия (при помощи игральных карт), метание косточек, рун, чтение по чаинкам, хиромантия, физиогномия, толкование снов, астрология и множество других. Большинство требует от провидицы чтения или толкования знамений. Вистани обычно говорят, что божественная сила ведет их разум (и только их) и определяет появление знамений. Таким образом, они не создатели удачи или судьбы, а лишь толкователи.

В Равенлофте не бывает магических предсказаний. (По крайней мере, ни один персонаж не может засечь при этом применения магии). Прорицание будущего – врожденная способность Вистани, которым, по их собственному признанию, помогают высшие, таинственные силы.

IV: Вистани

Когда Вистана говорит ложь

Каждая Вистана в Равенлофте обладает *потенциалом* точного предсказания будущего, но не у каждой он реализован. Они прирожденные мошенницы и Равенлофт полон фальшивых пророчиц, которые с легкостью облегчают кошельки легковерных путешественников. Некоторые шарлатаны, особенно те, что путешествуют в одиночку или маленькими группами, даже не являются Вистани.
Нет никакого способа заранее определить, может ли гадалка, а особенно гадалка на хрустальном шаре, на самом деле прорицать будущее. Как правило, любой род Вистани состоящий более чем из 20 членов, имеет в своих рядах настоящую пророчицу, обычно – пожилую женщину. В меньших родах шанс наличия настоящей пророчицы равен 50%. Если пророчица уже предсказывала будущее правильно, можно точно сказать, что она – истинная пророчица.
Но даже истинные пророчицы могут солгать. Любая Вистана может решить солгать, основываясь на своей реакции по отношению к просящему. Пророчица может испытывать неприязнь к просящему, или почувствовать, что сможет получить больше золота, не сказав правды. Фальшивые пророчицы склонны предсказывать такие вещи, как «У вас будет возможность стать богатым, если Вы не упустите ее» или «Вы встретите женщину своей мечты, но можете и не узнать ее». Клиент должен заплатить еще, если захочет узнать дополнительные подробности. Настоящие шарлатаны очень редко предсказывают что-нибудь ужасное, поскольку это вредит бизнесу.
Фальшивые пророчицы должны держать игроков настороже, но не встречаться на каждом шагу. Если Вистани будут слишком часто лгать или делать ошибки, они уничтожат веру игроков в предсказания, а также и заинтересованность в них. Если это произойдет, то персонажи игроков перестанут обращаться к пророчицам и Мастер потеряет инструмент, полезный для приключений в Равенлофте.

Предсказание будущего в РИ

Предсказание будущего добавляет чудесный и мистический элемент в книги и истории, но могут возникнуть трудности при применении его в ролевой игре. Причина очевидна: персонажи игроков непредсказуемы. Мастер не способен постоянно угадывать, что персонаж игрока совершит в следующий раунд, не говоря уж о грядущих днях или неделях. Также он не может и жестко направлять действия персонажей игроков, чтобы быть уверенным, что будущее будет соответствовать предсказанному. Игроки будут чувствовать себя обманутыми, и игра не будет доставлять им особого удовольствия.
Это не означает, что в ролевом сценарии невозможно предсказать поддающуюся интерпретации судьбу. При правильном подходе Мастер может придумать предсказание, которое предскажет будущее, позволит искателям приключений действовать так, как они пожелают и все равно «осуществится». Есть три основных техники достижения этой цели: *двусмысленность, исключение* и *условность*.
♣ *Двусмысленность* означает, что предсказание расплывчато. Ему не нужно быть совсем непонятным, но оно должно допускать несколько исходов или толкований. Работа Мастера состоит в том, чтобы предсказание подходило

большей части вероятных направлений действия. Безусловно, кроме удобства здесь есть и отрицательная сторона: если предсказание слишком расплывчато, то оно мало или совсем не помогает искателям приключений. Двусмысленные предсказания обычно лучше всего подходят для улучшения настроя игры и придания остроты приключению.

♣ *Исключение* означает, что предсказание не зависит от действий персонажей игроков. Хороший Мастер никогда не делает выбор за игроков, как это не делает и хорошее предсказание. Вместо этого предсказание касается изменений в окружении или событий, определяемых действиями персонажей мастера.

♣ *Условные* предсказания обычно включают в себя слово «если». *Если* персонажи предпримут определенное действие, то произойдет нечто важное. Они же могут предпринять указанное действие, а могут и иное. Условие также может быть и событием. Другими словами, если случится «а», то за ним последует «б». Условное предсказание никогда не предполагает, что результат всегда осуществится.

Большинство хороших предсказаний – комбинация двух или же всех вышеописанных техник. Например, пророчица может сказать «У смотрящего на золотой шар сгорят все защиты». Это может попросту означать «Ты не можешь спрятаться в солнечном свете». Но это может означать и смертоносную ловушку, сжигающую металл доспеха. Предсказание расплывчато; оно может подойти под оба результата. Оно не направляет действия персонажей игроков и может вполне относиться к персонажу мастера, тоже глядящему на шар. (Возможно это намек на то, что в сюжете присутствует вампир). Эта фраза также предлагает и условие: Щит (защита) сгорит только, *если* кто-то будет смотреть на шар. Если персонажи избегнут шара, они все равно не нарушат обоснованности предсказания.

Выбор

Лучший метод предсказания судьбы зависит от цели Мастера. Служит ли оно добавлению остроты игре без открытия ценной информации? Был ли он застигнут врасплох и ему нужно на скорую руку определить будущее персонажа игрока? Тогда подойдет туманное предсказание о страсти, завоевании или конфликте. Предсказание также отличный способ подбросить персонажам игроков незначительные намеки о злодее. Значительные же намеки должны появляться на свет в результате действий персонажей игроков и сообразительности самих игроков. Если предсказание открывает важную тайну, то лучше всего это сделать в виде головоломки или послания, требующего осмысливания. К несчастью, предсказание может показаться слишком запутанным, особенно если оно совсем расплывчатое. И если ничего из действий игроков не может повлиять на судьбу, они могут решить, что это предсказание несущественно. Предсказания лучше всего работают, если подготовлены заранее.

Предсказание будущего можно также использовать для определения облика всего приключения. В игровом модуле *Дом Страда* [9418], предсказание определяет ключевые аспекты сюжета, включая конечную цель злодея и местоположение магических предметов. В начале приключения Вистана осуществляет особое предсказание, используя обычную колоду игральных карт.

IV: Вистани

Игроки и Мастер действуют в соответствии с раскладом карт и его интерпретацией.
Не имеет значения, какой именно метод предсказания будущего выбран, он должен соответствовать настроению и остроте приключения. Например, в домене, которым правит восточный вампир, гадание на картах может быть неприемлемо. Здесь лучший метод – бросание палочек или монет.

Тарокка

Одно из самых распространенных средств, используемых Вистани для предсказания судьбы – это *тарокка*, или гадальные карты. Под ненавязчивым влиянием Вистани, эти карты могут рассказать будущее и дать ответы на многие вопросы. В домене Мордент бытует поговорка : «От тарокки ничего не утаишь», и это вполне соответствует истине.
В этот коробочный набор включена иллюстрированная колода тарокка и Мастер должен изучить каждую из карт по мере того, как читает их описания, приведенные далее.

Примечание редактора: прежде чем идти далее, необходимо отметить, что колода тарокки – *не более чем* элемент игровой системы. Любое описание карт и их использования дано для мелодраматичности атмосферы игры.

Младшие арканы: колода тарокка состоит из 54-х карт, но 36 из них поделены на четыре масти по девять карт. Эти карты, известные как *младшие арканы*, представляют собой внутренние силы, слабости и действия персон. Каждая из четырех мастей (мечи, монеты, звезды и символы) символизирует один из типов личностей. В терминологии AD&D®, каждая масть младших арканов представляет один из четырех основных классов персонажей: воителей, бродяг, волшебников и жрецов соответственно.

Каждая карта имеет два аспекта. Первый (или *основной*) аспект имеет дело с целями и желаниями того, кого представляют карты. Первые две масти (мечи и монеты) известны как *смертные* карты, так как их основные аспекты ассоциируются с теми, кто ценит материальные вещи (например, богатство). Эти карты обладают естественным сродством с персонажами воителей и бродяг. Две оставшиеся масти, звезды и символы, известны как карты *мистерии* и ассоциируются с теми, кто ищет нематериального (например, знаний). Действия и судьбы тех, кто ищет знаний и могущества, волшебников и жрецов, проявляются именно в этих картах.

Каждая масть привязана к одному из четырех стихийных элементов – Земле (мечи), Воздуху (монеты), Огню (звезды) и Воде (символы). Эти элементальные связи известны как *вторичные* аспекты и обычно считаются менее могущественными, чем первичные, но могут быть очень важны, открывая неуловимую информацию тренированному глазу Вистани.

Архетипы: четыре карты, *архетипы*, считаются главными в своей масти. Так, карта *Волшебник* известна как *Повелитель Звезд*, карта *Воитель – Повелитель Мечей* и так далее.

IV: Вистани

Высшие арканы: оставшиеся 14 карт зовутся *высшими арканами* и символизируют естественные силы вселенной. Они, возможно, самые важные и могущественные карты всей колоды.

Карты-сигнификаторы: когда тарокка используется для получения информации о конкретном лице, обязательно выбирается *карта-сигнификатор*. Она зачастую символизирует того, кто ищет этого знания, или того, по чьему поручению Вистани раскладывает тарокку. (Когда ищется информация о третьем лице, сигнификатор представляет именно его). Выбор соответствующего сигнификатора чаще всего нетруден. Гадателю необходимо знать лишь тип представляемой персоны и выбрать карту архетипа, связанную с классом персонажа данной личности. Так, жрец будет представлен *Повелителем Символов*, а вор – *Повелителем Монет*. Можно выбрать и более конкретный сигнификатор, соответствующий и классу, и мировоззрению исследуемой личности (см. ниже раздел «Младшие арканы»).

Карты высших арканов иногда тоже используются в качестве сигнификаторов, в зависимости от типа искомой информации. Например, если Вистана гадает на владыку домена, то корректнее будет использовать карту *Темный владыка*. Если ищется информация о древнем магическом мече, тогда уместно применить карту *Артефакт*.

История Тарокки

Корни тарокки уходят в далекое прошлое, хотя существует великое множество легенд и историй, претендующих на верное описание создания первой колоды. Может быть, что тарокка создана за пределами Равенлофта и попала на Демиплан Страха позднее. Если Вистани родом извне Равенлофта и потом мигрировали в эту землю, то вполне вероятно, что они принесли с собой эти карты.

Изображения на лицевой стороне каждой из карт тарокки и их значения традиционны. Поскольку каждая колода создается лично тем, кто планирует ее использовать, то есть огромное разнообразие в качестве и точности воспроизведения изображений на картах. Некоторые – поистине работа мастера, отлично сработанные и стоящие огромных денег. Другие же грубы и вообще не стоят ничего. В обоих случаях способность карт открывать информацию о будущем гораздо ценнее оценочной стоимости колоды – художественная ценность колоды не имеет совершенно никакой связи с ее предсказательными силами.

Единственный случай, когда карты тарокка будут работать в чьих-то руках, кроме тех, что их создали – это если карты изготавливались с намерением принести их в дар, или если они перешли по наследству после смерти создательницы. В первом случае художница должна быть очень близко знакома с персоной, для которой она создает карты, а во втором наследница должна быть прямым потомком художницы.

Древнейшей считается колода тарокка, принадлежащая Габриэль Адерре, владыке Инвидии. Ходят слухи, что эти карты были созданы Мадам Евой, первой Вистаной в Равенлофте и переходили от матери к дочери до тех пор,

пока не оказались в руках Габриэль. Ее способность использования этих карт претендует на выдающуюся, хотя она не способна предсказать ничего, относящегося к Вистани, или к происходящему за пределами ее домена.

Создание колоды

Хотя любой может сделать колоду тарокки, лишь та, в которой течет кровь Вистани, может наделить их даром прорицания. Как правило, чем чище кровь, тем точнее карты. Следовательно, полукровки Вистани редко бывают талантливыми пророчицами. Колода тарокки может быть изготовлена практически из любых доступных и сколько-нибудь подходящих материалов. Точность изображений, как уже упоминалось выше, весьма различна, как и время, требуемое на их создание.

Есть, однако, два ключевых момента создания колоды. Первый и самый важный – краски, используемые для создания карт, должны быть замешаны на крови художницы. В случае карт в подарок необходима кровь той, кому их дарят. Количество крови может быть разным, но чем больше ее используется, тем точнее будут расклады.

Второй фактор, который необходимо учитывать состоит в том, что эти карты можно создавать лишь под светом полной луны. Следовательно, есть всего лишь три дня в месяц, в которые художница может их рисовать. Если карты грубы и просты, то на них может быть достаточно двух-трех месяцев работы. Создание более искусных колод, таких как принадлежащая Габриэль Адерре, может занять многие годы. И опять-таки, представляется, что количество времени, посвященное созданию этих карт, влияет на их точность.

После того, как карты созданы, их необходимо хранить в соответствии с древней традицией, или они потеряют свою силу. После гадания карты тарокки необходимо заворачивать в шелк и складывать в деревянную шкатулку. Если шкатулка или шелк, в которых хранятся карты, будут уничтожены, то карты потеряют свою силу и будет необходимо создавать новую колоду. Аналогично, если будет уничтожена одна из карт, то понадобится заменить всю колоду. Незначительные повреждения, причиняемые обычным использованием, не лишают карты их прорицательных сил.

В качестве исключения ходят слухи о существовании некоторого количества колод тарокки, силы которых не привязаны ни к одному живому существу, так называемых *диких колод*. Хотя существует, пожалуй, не более полудюжины таких колод, Вистани считают их весьма могущественными и потенциально – очень опасными. (Типичный пример дикой колоды – это *колода многих вещей*).

Младшие арканы

Каждая из карт младших арканов обладает особым значением и уникальной важностью, помеченной названием карты и изображением на ней. На последующих страницах обсуждаются значения и символизм всех карт, распределенных по мастям.

Численное значение каждой карты младших арканов имеет свое значение. Карты пронумерованы от 1 до 9, и каждая имеет свое мировоззрение. Карта архетипа не обладает мировоззрением, поскольку она воплощает в себе все

доброе и злое, законопослушное и хаотичное, что есть в данном образе жизни. Мировоззрения карт следующие:

Повелитель – нет мировоззрения
1 – хаотично-доброе
2 – законопослушно-доброе
3 – нейтрально-доброе
4 – законопослушно-нейтральное
5 – истинно нейтральное
6 – хаотично-нейтральное
7 – нейтрально-злое
8 – законопослушно-злое
9 – хаотично-злое

Мечи

Эта масть символизирует агрессию и насилие. Это масть воителя, будь то знатный паладин или отверженный раб-гладиатор. Она также означает власть правительств и вождей. Применительно к добру она означает победу правосудия, и справедливость и честность королей. Применительно к злу эти карты означают жестокость или необузданную агрессию военного положения. В терминах элементалей она символизирует землю, которая порождает сталь, из которой куется оружие и камень, из которого возводят замки.

Повелитель (Воитель): она представляет тех, кто использует силу или насилие для достижения своих целей или же лидеров. Она используется в качестве сигнификатора для персонажа любого из классов воителей или же для того, что имеет сильную связь с Элементальным Планом Земли. На лицевой стороне карты изображен воин. Не видно, есть ли кто-нибудь в доспехах, поскольку они полностью покрывают все тело. Это – персонифицированная сила и мощь. В раскладе тарокки она означает некое жестокое столкновение. Эта карта не показывает, будет ли это просто потасовка или всеобщая война, но это, может быть, откроют другие карты.

1 (Мститель): эта карта обладает сродством с теми, чьё мировоззрение – хаотично-доброе. На рисунке изображен одинокий рыцарь, воздевший над головой сверкающий меч. У его ног лежат тела множества врагов, поверженных в жестоком бою. Это карта – символ высшей справедливости и отмщения за великие несправедливости. Она – символ тех, кто ищет пути освобождения мира от древнего зла. Также это карта странствующего рыцаря, доблестного воина, у которого нет господина.

2 (Паладин): эта карта ассоциируется со всеми справедливыми и доблестными рыцарями. Она – друг всем, кто владеет мечом и законопослушно-добр по мировоззрению. На рисунке изображен гордый и доблестный паладин, преклонивший колени и держащий перед собой меч, обращенный острием вниз. Фигура, не изображенная на рисунке, посвящает его в рыцари при помощи меча, отмечая его как человека чести и чистоты. Эта карта – символ всех, кто вершит добро при помощи закона и порядка. В отличие от беспечного, бессистемного добра предыдущей карты, добро этой – результат планирования и жесткого следования кодексу чести и честной игры. В самых общих словах она символизирует победу добра над злом.

3 (Солдат): как и многие нейтральные карты, эта не столь уж ясна и однозначна для толкования. Она символизирует борьбу добра против зла, но не его конечную победу. Но она и не предвещает поражения; она просто отказывается отвечать на вопрос, кто же победит. Она часто означает, что исход конфликта добра и зла труднопредсказуем, и что решающим фактором будет случайность. На рисунке изображен мечник, стоящий перед стойкой с тремя клинками. Один

клинок черный, второй – белый, а третий – серый. Мечник тянется взять меч, но какой из них он возьмет, остается неясным.

4 (Наемник): эта карта символизирует тех, кто использует власть и оружие для получения личной выгоды. Она отмечает не тех, кто будет служить добру или злу, но тех, кто будет следовать кодексу профессиональных солдат. Это не заставляет отдельно взятую личность быть склонной к обману или предательству – совсем нет. Хотя те, кто следует этому пути, могут служить либо добру, либо злу, они чтят свои обязательства. Эта карта часто открывается, чтобы указать на внутреннюю силу и выносливость, отметить огромную стойкость и несгибаемость перед лицом физических лишений. Эта мысль отлично передана рисунком на карте, который изображает четырех воинов, собравшихся вокруг сундука с золотом и драгоценностями. Их мечи воздеты вверх, соприкасаясь остриями, в момент, когда они скрепляют клятву стоять друг за друга, чтобы их не ждало впереди.

5 (Мирмидон): эта карта отмечает внезапный поворот судьбы, столь частый в хаосе войны. Это изображено на лицевой стороне карты в виде человека, стоящего без оружия и доспехов, на которого накатывается облако клубящегося тумана, из которого выходят пять таинственных теней. Явно видимы только пять их мечей. Враги это или друзья? Эта карта часто означает внезапный поворот сражения и, возможно, триумф над врагом за счет случайности. Так, она может предрекать убиение огромного монстра – дракона или нечто похожего – одной-единственной магической стрелой. Однако, столь же часто она предвещает рок, когда точно рассчитанный план срывается благодаря руке судьбы. Все воители нейтрального мировоззрения родственны этой карте и ее сути.

6 (Берсеркер): эта карта отражает жестокую и варварскую грань войны. На иллюстрации изображен могучий воитель откуда-то с севера. Он держит свой меч высоко над головой, готовый к битве. Его тело пронзено пятью мечами, возможно нанеся ему смертельную рану. Однако воитель не умирает – его поддерживает ярость. Те, кого притягивает эта карта, хаотичны по своей природе, добры они или злы. Они рассматривают бой как испытание и приключение. Морально-этическая сторона их действий их не интересует. Она часто означает непредвиденные последствия поспешных действий или приступа ярости и звериные инстинкты буйнопомешанного. Эта карта часто ассоциируется с ликантропами, чья звериная природа проявляется только, когда они нападают.

7 (Шлемоносец): эта карта представляет тех, кто склонен к злодеяниям, либо по глупости, либо по заблуждению. Она – знак всех нейтрально-злых воителей, или тех, кто попадает в ситуации, из которых единственный очевидный выход – насилие. Она также символизирует фанатизм, нетерпимость и ксенофобию. В этой роли она означает тех, кто набрасывается на чужака просто из невежества или из страха, что тот может представлять собой угрозу. Вследствие этого она зачастую означает внешнее вмешательство или чужака, с которым придется иметь дело. На иллюстрации изображена толпа крестьян с факелами, вооруженная чем попало, которую возглавляют семь мрачных всадников, высоко воздевших свои черные мечи. Их лица скрыты шлемами. Невозможно угадать, какая у них миссия, но она явно не имеет ничего общего с добром или справедливостью.

8 (Диктатор): эта карта напоминает все, что есть дурного и злого в правительстве и лидерах. Она – знак деспота и тирана, правящего при помощи

насилия, страха и запугивания. Она также символизирует безумного генерала, ведущего армии в самоубийственную битву или приказывающего им стоять насмерть в проигрышной ситуации. Изображение на карте говорит о владычестве зла и притеснении. На ее лицевой стороне беспомощный человек прикован к земле четырьмя стальными цепями. Его тяжкие оковы пришпилены к земле восемью мечами. Эта карта символизирует тех, кто неправедно пользуется властью или кто узурпировал власть у законного правителя. Она часто означает влияние армии зла, наподобие ужасающего *Каргата* из Даркона.
9 (Палач): изображение на этой карте рассказывает все, что необходимо о ней знать. Девять мечей засунуты в просторную жаровню, полную раскаленных углей. Их клинки светятся жаром и готовы приложиться к избитому, сломленному узнику, прикованному цепями к стене на заднем плане. Его дух сломлен; подвергать его дальнейшим пыткам – просто упражнение в жесткости ради злобной забавы. Таким образом, эта карта возвещает приближение страданий и безжалостной жестокости. Это знак садиста и нигилиста, полностью поглощенного злом. Она символизирует крайнее зло и руку темных сил. Эта карта не предвещает добра и все, кто знает тарокку, содрогаются, когда она появляется в раскладе.

Монеты

Эта масть символизирует алчность и стремление к личной выгоде. Она также обозначает обжорство, похоть и другие навязчивые состояния. Для доброго она может означать прибавление богатства на благотворительность или для правого дела. Для злого она может отмечать скупого или жадного торговца, который обманывает покупателей или вора, приходящего в ночи. Это масть, которая ассоциируется как с богатством, так и с нищетой. Старинная пословица «любовь к деньгам – корень всех зол» явно отражена в темных картах этой масти.
Элементальный символ этой масти – Воздух, из которого сгущается туман, скрывающий приближение вора и личности преступников. Воздух мимолетен и расплывчат, и никто не догадывается о его могуществе. Точно так же, как невидимый ветер может перевернуть корабль, так и неслышимый манящий зов золота может вести отдельных людей и целые народы к крайностям и краху.
Повелитель (Мошенник): эта карта представляет всех от воров и попрошаек до банкиров и торговцев. Все, кто копит деньги, все кто зарабатывает их тяжким трудом, все, кто отвергает их, могут обратиться к этой масти в попытке найти ответы на свои вопросы. Она также является сигнификатором для персонажей мошенников. На лицевой стороне карты изображена расплывчатая фигура, взбирающаяся на башню. Она виднеется силуэтом на фоне луны на заднем плане, поэтому рассмотреть его черты лица и особые приметы невозможно. Она стала тенью, растворившейся в ночи и тайной для всех, кто находится у подножия башни. Благородны или нет его намерения? На этот вопрос нелегко ответить.
1 (Авантюрист): эта карта сродственна тем, кто преступает закон ради блага товарищей. Преступники, грабящие богатых и раздающие награбленное бедным, найдут в этой карте друга. В основном она обозначает тех, кто признает важность денег, но не испытывает к ним личного влечения. Он может держать их в руках и не чувствовать желания завладеть ими. Иллюстрация

говорит многое о сути этой карты: изящная, щегольски одетая девушка стоит перед тучным, сердитым торговцем. В то время, как торговец протискивается мимо улыбающейся мошенницы, она незаметно снимает кошель у него с пояса. Одна из ее рук заведена за спину и из нее выпадает сверкающая монетка, прямо в чашку нищего. Всех, кто попадает под категорию «благородный преступник», могут быть представлены при помощи этой карты.

2 (Филантроп): эта карта заставляет вспомнить о благотворительности и милосердии. Другая распространенная интерпретация – это бескорыстная преданность людям. Очень немного карт тарокки несут столь положительный смысл, но у этой карты есть и темная сторона. Иногда она говорит о вручении даров с неискренними намерениями (взяток и тп). Она может символизировать все что угодно, начиная от скользких предложений в попытке «подмазать» кого-то, до прямых взяток. Картинка на карте трогательна, и отлично показывает заряд положительных энергий, обитающий в ней. Два нищих, мужчина и женщина, стоят рядом. Они одеты в лохмотья и явно доведены до пределов нищеты. Мужчина держит в руках две монеты; одну он оставляет себе, а вторую отдает женщине.

3 (Торговец): эта карта влияет на коммерцию во всех ее аспектах. Она говорит об аукционах, рыночных площадях, спорах о ценах и честном обмене. На темной сторне она заставляет вспомнить о контрабанде, черном рынке и торговле запрещенными товарами. Она не означает ни надувательства, ни всучивания не тех товаров, ни обмана в цене, но также и не означает и помех этому. На лицевой стороне изображен мужчина, покупающий что-то у продавца. Что именно он покупает, остается в тайне, поскольку это запаковано в завязанный веревкой мешок, поэтому невозможно определить законность или ценность его содержимого. В обмен на этот мешок покупатель роняет в ладонь продавца три монеты. Эти монеты изображены в процессе падения, указывая на процесс движения денег, являющийся сутью этой карты.

4 (Купец): в отличие от предыдущей карты эта предупреждает о возможности обмана на рынке. Она намекает, что в деловых отношениях все может быть не тем, чем кажется. Возможно, что товары, которые продает купец, не совсем то, что он утверждает, или что покупатель платит фальшивыми деньгами. Независимо от сути дела, эта карта напоминает покупателю об осторожности и поощряет торговцев присматривать за покупателями. Будучи чаще всего негативной картой, *Купец* имеет и положительную сторону: иногда она означает редкую находку на рынке – возможно продавец не знает истинной ценности товара и продает его по необычно низкой цене. Рисунок очень прост: на нем изображена коробка, лежащая на деревянном лотке, закрытая и перевязанная. Рядом с ней лежат четыре монеты. Происходит обмен, но товар и лица участвующих в сделке скрыты. Поэтому никто не может сказать, кто же больше выигрывает от этого обмена.

5 (Гильдеец): эта карта говорит не только о деньгах и экономике, но и о дележе и честности. Она украшена изображением купеческой гильдии, в которой все члены работают совместно. Если дела идут плохо, то это бремя делится на всех. Если же они идут хорошо, то и прибыль делится соответственно. Когда один из их числа ограблен или стал жертвой неудачного стечения обстоятельств, остальные ссужают ему достаточно, чтобы можно было встать на ноги. Эта карта говорит только о братстве и деловом партнерстве – в ней нет «хорошего» или «плохого», исключительно призыв к сплочению людей схожих профессий. На иллюстрации показаны пятеро мужчин – без сомнения – купцов, сидящих

вокруг стола. Каждый из них положил перед собой монету. Они соединили свои руки в кольцо вокруг стола, выказывая сплоченность.

6 (Нищий): эта карта знаменует внезапное изменение экономического состояния. Если считается добрым знаком, то означает бедняка, который разбогатеет. Но это может быть и сомнительным благом, так как вполне вероятно, что богатство придет только после тяжких лишений. С другой стороны, будучи злой картой, она предупреждает об экономическом крушении или хаосе. И опять-таки, это не всегда проклятье, поскольку может указывать на то, что богатая персона найдет связь с менее удачливыми, которых она игнорировала или отвергала многие годы. На иллюстрации изображен богатый дворянин, стоящий перед убогим нищим. Их внешний вид одинаков, за исключением одежды – но, похоже, это их не волнует. Нищий держит в руках жестяную кружку, в которую богач роняет шесть монет. Их физическое сходство – напоминание об изменчивости фортуны.

7 (Вор): эта карта – символ всех, кто занимается воровством. Она касается как жестокого головореза, так и бесшумного карманника. В раскладе тарокки она указывает на потерю или обретение чего-то важного для персоны. Так, она зачастую вызывает мысли об украденных фамильных драгоценностях или любимом оружии. Но она может указывать и на нечто менее материальное. Известно, что она возвещала об обезображивании особо нарциссичной личности, или о получении увечья гордым атлетом. Говоря вкратце, она предупреждает о том, что нечто ценное находится под угрозой. И наоборот, она может свидетельствовать о обретении. Часто такая добыча приходит путем обмана, предательства или даже насилия. Этот факт доводится до зрителя при помощи иллюстрации, на которой изображена затененная женская фигура, стоящая над простертым на земле мужчиной, одетым в наряд преуспевающего купца. Женщина держит в руке нож, а мужчина лежит в луже крови. Вокруг тела на земле разбросано семь сверкающих монет.

8 (Мытарь): эта карта – знак коррупции и обмана, особенно среди государственных чиновников или людей, занимающих важные посты в деловом мире. Она предупреждает как о скрытых недостатках, таких как растрата, так и об очевидных действиях, например, злоупотреблении своим положением капитана стражи, который предоставляет защиту только тем, кто ему заплатит. В качестве доброго знака эта карта свидетельствует о честном человеке в коррумпированной организации – например, о члене воровской гильдии, использующем свои навыки для добрых дел и т.д. На иллюстрации изображен испуганный крестьянин, выглядывающий из двери своей хибары. Таинственный человек в плаще протягивает руку, и крестьянин кладет в нее восемь монет. Это явно больше, чем может себе позволить этот простой человек.

9 (Скупец): эта карта означает кого-то, кто накапливает сокровища. Он может скрывать свое богатство, живя серой и скучной жизнью, несмотря на накопленные богатства, или же может прожигать жизнь, тратя деньги в погоне за удовольствиями и излишествами. В добром свете она может означать неожиданную улыбку судьбы или достижение некоей важной цели. На лицевой стороне карты изображен несчастного вида парень, сидящий за столом, на котором стоит одна-единственная горящая свеча. На столе свалены шкатулки и кошели с деньгами. Перед пожилым скупцом стоит столбик из девяти монет. Его жизнь явно сера и пуста, и признаки его огромного богатства неочевидны.

IV: Вистани

Звезды

Эта масть символизирует тягу к личному могуществу и власти над вещами, которые вне понимания смертных. Если трактовать как силу добра, она символизирует мудреца, ищущего знаний, чтобы облегчить страдания или удел всего мира. Если трактовать как силу зла, она представляет собой жестокую и беспощадную погоню за знаниями и властью, не взирая на цену.
Элементальные связи этой масти – с Огнем, который представляет собой силу магии и ненасытный голод к новым источникам существования и знаний. Его природа двойственна, в одно мгновение он обеспечивает тепло и комфорт, в следующее же становится всепожирающим уничтожителем, и это весьма важно для понимания его роли в раскладах тарокки.
Повелитель (Волшебник): эта карта – патрон всех, кто взыскует магической мощи или знаний. Она используется для представления волшебников, ученых, мудрецов и интеллектуалов. На карте изображен стройный волшебник, одетый в ниспадающий темный плащ и развевающийся балахон. На его лицо падает тень, скрывая его под капюшоном. Его руки затянуты в черные перчатки и взгляду зрителя не открыто ни клочка открытой кожи. Его окружает аура энергии, поскольку он – персонификация магии и могущества. Это сигнификатор для всех персонажей волшебников. Когда открывается эта карта, она знаменует тайну и загадки, неизвестное и сверхъестественное. Ее появление предупреждает Вистану о наличии скрытых знаний или секретов, которыми необходимо овладеть, чтобы добиться успеха.
1 (Трансмутатор): эта карта говорит о знании и информации, которая не проверена из сострадания или жалости. Она возвещает о близости нового открытия, которое принесет земле великие тяготы или о приближении новых и неожиданных вещей. Примером такого события может служить только что разработанное магическое заклинание, при активации которого возникают пагубные побочные эффекты. Она часто указывает на успех в некотором деле, но также и непредвиденные последствия и возможный хаос. Есть те, кто трактует ее как недостаток предвидения и тщательного планирования, который приводит к сиюминутной победе, но, в конечном счете – к поражению. Она также может служить предупреждением, что персона потеряла первоначальное видение целей или ценностей – то, что начиналось как простое исследование, превратилось в одержимость. На рисунке изображен компетентный и образованный мудрец, читающий книгу при свете свечи. Он отгородился от внешнего мира и не обращает на него внимания. Все, что его интересует – это книга, лежащая перед ним.
2 (Прорицатель): эта карта воплощает в себе искусство целительства и науку, или же магию, используемую во имя добра и справедливости. Она отмечает погоню за знаниями, обузданную четким пониманием существующих ограничений. Те, кто трудится на благо человечества, найдут себе в этой карте друга. На ее лицевой стороне изображены два волшебника, один из которых стоит на коленях и держит в руках белый том, открытый перед его компаньоном, стоящим рядом. Стоящий волшебник явно старше и, по-видимому, мудрее. На голове он носит корону, указывающую на его благородную кровь и гордость. Знания книги направляют, но не порабощают его. В небе над ним висят две звезды, ярко сияющие светом знаний и теплым свечением сострадания. Открытие этой карты означает, что будет получено важное знание, от которого будет только польза. Иногда она может означать

обман из сострадания или ложь во спасение, но это довольно необычно, потому что чаще всего она символизирует истину и честность, особенно что касается мудрецов, пророков и тому подобного.

3 (Чародей): эта карта отмечает решимость ученого или волшебника. Она зачастую указывает на то, что в начале будет неудача и большие затруднения, за которыми последуют преодоление препятствий и, в конце – успех и получение знаний. Это ясно показано на иллюстрации: одинокий волшебник пробирается по узкому полуразрушенному мосту. Вокруг него бушует ураган, и ветер пытается оттеснить его назад. Прямо у противоположного конца моста маленькая площадка. Прямо над ней сияют три ярких звезды, свет которых защищает от ужасов бури и предлагает путешественнику безопасное убежище. Несмотря на то, что эта карта может предсказывать провал и ее появление – повод задуматься, она также предполагает и надежду, поэтому ее появление – не повод для сильного испуга.

4 (Отрицатель): эта картаА, как и предыдущая, говорит о решимости и усилиях. Она не предвещает ни начального поражения, ни окончательной победы. Она скорее указывает только на трудности и путаницу, с которыми необходимо разобраться, прежде чем двигаться к цели. Она влияет на всевозможные исследования и умозаключения, зачастую приравниваемые к научному методу и сходными логическими задачами. Она предупреждает, что нужно избегать допущений и что прежде чем поверить, нужно найти доказательства. Часто она намекает, что в спешке открытия новых истин была упущена некая важная информация. Эта карта важна для всех исследователей. На рисунке изображена привлекательная волшебница, стоящая перед безупречным хрустальным шаром. Свет шара, символизирующий знания и истину, освещает комнату. За женщиной на стене висит прямоугольный стяг, поделенный на квадранты, в каждом из которых изображена белая звезда.

5 (Элементалист): эта карта символизирует природные силы космоса и способы, которыми они воздействуют на человечество. Она возвещает об окончательной победе природы над делами человека, но также обращает внимание на способность смертных сдерживать гнев природы и подчинять себе окружающую среду. Как правило, она считается знаком, что в игру вступает некая элементальная сила – будь то стихийное бедствие, внезапный ливень или стадо пасущихся животных. Ее значение не всегда негативно, так как она часто служит предвестником удачи, возвещая изобильный урожай или успешную охоту. Рисунок изображает волшебника с воздетыми вверх руками. Между руками стоит арка из пяти звезд, защищающая его от яркого солнца над головой. Вокруг волшебника густые заросли растительности, а у ног бежит звонкий ручей.

6 (Призыватель): изображение на этой карте темно и таинственно: невинно выглядящая молодая волшебница стоит у стола, на котором лежат шесть книг. Все эти тома закрыты на застежку. Книги старые и выглядят зловеще, на каждой из них изображена звезда. Девушка кажется задумчивой; она долгое время читала их содержимое, но боится, что ей придется пожалеть об обретении запретного знания. Вот в чем значение этой карты: она отмечает исследования в областях, не предназначенных для смертных. Она часто предсказывает открытие некоего древнего знания, которое принесет зло или несчастье тем, кто его исследует. Эта карта часто ассоциируется с грабителями могил, поскольку они вторгаются в места, запретные для смертных. В рамках игровых терминов

она часто предвещает проверку сил Равенлофта или схожее с ней прямое противостояние со злом.
7 (Иллюзионист): эта карта говорит о лжи и обмане. Она предупреждает о том, что есть нечто скрытое даже от самого скрупулезного наблюдателя и все может быть совсем не таким, как кажется. Она намекает на великие заговоры, тайные сообщества и организованные сети шпионов и информаторов. Она также служит признаком тайного сбора информации. На уровне личностей она часто указывает на наличие простофили или предателя. Иногда она предупреждает, что сигнификатор расклада обманом вынужден действовать против своих интересов. На карте изображен темный и могущественно выглядящий волшебник, получающий доклад от какой-то мелкой сошки. Они стоят в месте, огороженном стоячими камнями, на каждом из котлорых изображена звезда. Звезды слабо светятся, как бы наблюдая за происходящим.
8 (Некромант): эта карта говорит об образованной личности, посвятившей себя злу. Талант, который мог бы принести огромную пользу на службе другим, используется для удовлетворения собственных желаний могущества и знаний. На рисунке изображен волшебник в капюшоне, стоящий в одиночестве на кладбище, залитом светом полной луны. Перед ним – восемь могил, каждая отмечена звездой. Из земли могил высовываются руки скелетов, нежить высвобождается из земных оков. Эта карта, как легко можно догадаться, связана с любой нежитью. Хотя кто-то может решить, что она предсказывает будущую смерть, на самом деле это происходит очень редко. Гораздо чаще эта карта предупреждает о жажде могущества или о неестественной притягательности или одержимости. Она указывает на жадность до знаний и могущества, но совсем не обязательно – денег. Поскольку повелители нежити часто сами несут на себе проклятие не-жизни, то она может служить признаком, что некто взращивает семена саморазрушения.
9 (Вызыватель): эта карта – вершина темной магии и запретных знаний. Она возвещает об увековечивании невежества и подавлении правды. С этой картой связаны все, кто презирает знания. Она также говорит и о тех, кто получает силы из неестественных источников и заключает сделки с агентами мрака. Эта карта имеет особое значение для тех, кто имеет дело с самыми могущественными силами зла. Она имеет обыкновение обращать внимание на повелителя порождений зла, но столь же часто она может указывать на того, кто стал пешкой тех сил, которыми надеялся повелевать. Изображение намекает на элемент Огонь, который наделяет эту масть силой, на нем необузданная и соблазнительная волшебница стоит в центре кольца из девяти звезд. За пределами кольца языки пламени вздымаются вверх и заполняют все поле зрения. Искусительница в цетре простирает вперед свои руки, но принять ее объятья – значит пойти на уничтожение, так как огонь не даст ни одному человеку приблизиться к ней.

Знаки

Эта масть символизирует духовность, веру и внутреннюю силу. Это масть жрецов и всех тех, кто посвятил себя служению божеству или высшей силе. На стороне добра она показывает силу воли и рвение к служению. На стороне зла она показывает слабохарактерность, склонность к предательству и неуверенность в себе.

IV: Вистани

Элементальный символ этой масти – Вода, которая очищает тело и освежает дух. Соответственно, она может указывать на здоровье и лечение или на нездоровье и болезнь.

Повелитель (Жрец): эта карта – покровитель всех, кто поклоняется божеству или системе ценностей или тех, кто с пиететом относится к вселенским силам природы. Она воплощает благочестие в случае добра и нечестивость в случае зла. Она представляет верования и ценности тех, кто религиозен или тех, кто тем или иным образом служит высшему добру или злу. На иллюстрации изображен одетый в рясу жрец, воздевший вверх руки в жесте почтения некоей невидимой силе. Жрец стоит в столбе сияющего света, разгоняющего окружающую тьму. Жрец облачен в плащ с капюшоном, а на лице его – маска. Слуга он добра или зла – остается непонятным, поскольку не видно ни малейшей части его тела. Он более уже не человек, слившись с силой, которой служит, будь то закон или хаос, добро или зло.

1 (Монах): эта карта говорит о безмятежной и полной удовлетворения жизни затворника. Она делает акцент на внутренней силе и уверенности в себе. Начало всего, добра и зла, лежит внутри. Лишь созерцая то, что таится в сердце, можно надеяться понять то, что происходит вокруг. Если она считается меткой добра, то она говорит о спокойствии и уверенности в себе, исходящих во внешний мир. Если же она считается меткой зла, то отражает самонадеянность и эгоизм. На иллюстрации изображен одинокий мужчина, сидящий на деревянной скамье в скромной ничем не украшенной комнате. Его голова склонена в молитве и лица практически не видно. Он одет в простую монашескую рясу, в которой нет ничего, подчеркивающего его индивидуальность. Единственная необычная вещь в комнате – символ, украшающий стену над головой монаха.

2 (Миссионер): она – покровитель тех, кто несет другим свою веру и учение. Когда она принимается за добрый знак, то означает распространение знаний и мудрости, достижение просвещения и лучшей жизни для всех. В качестве злого знака она предупреждает о распространении страха и невежества, о времени, когда темные силы получают власть над землей. Совершенно очевидно, что в таком месте, как Равенлофт, чаще всего встречается второй ее аспект. На рисунке изображен мужчина на аналое, обращающийся к впавшей в транс толпе. Без сомнения, он наставляет их в вопросах веры. Он держит над своей головой две священных книги, выставленных на всеобщее обозрение, и на обоих изображен некий символ.

3 (Целитель): эта карта – друг всех, кто практикует искусство исцеления. Самые опытные врачи и самые святые клирики найдут эту карту весьма полезной. Но все же, в качестве злого знака она предупреждает о нездоровье и болезни, возможно даже о сверхъестественном проклятии. На рисунке изображен мужчина, прикованный к постели болезнью. Жрица возложила руку ему на голову, и теплое сияние символизирует действие целительной магии. На стене над кроватью расположены три символа, уничтожающие влияние зла.

4 (Пастырь): эта карта вызывает в памяти мысли о набожности и преданности друзьям и союзникам. Она отмечает преданных спутников и набожных последователей. Такие люди присматривают за теми, кто их окружает, точно так же, как пастух приглядывает за своим стадом. Но у нее есть и оборотная сторона – эта карта также и темная и опасная сила зла. Она отмечает предательство друга, которому доверяли, либо случайное, либо намеренное. Она намекает, что слишком много доверия или ответственности было возложено на того, кому не по силам такая ноша. Иллюстрация весьма

незамысловата: на ней изображен пастух, надзирающий за своим стадом. Его одежда проста, но опрятна и опирается он на длинный посох. На деревянном древке посоха вырезано четыре символа.

5 (Друид): как и ожидалось, эта карта отражает достоинства природы и врожденную божественность царства животных. Не скованные рамками добра или зла, животные действуют исключительно в согласии со своими инстинктами. В качестве доброго знака эта карта указывает на душевное здоровье, свободу от ментального давления и освобождение от обязательств или эмоций. В качестве же дурного знака она склонна указывать на внутренний беспорядок, который расстраивает природную безмятежность разума. В некоторых случаях она возвещает о психическом нездоровье или аналогичном заболевании. Она часто рассматривается как отражение мудрости испытуемого, причем негативный аспект говорит о том, что в ближайшем будущем может быть принято глупое решение. На иллюстрации изображен друид, стоящий в рощице из пяти деревьев, на каждом из которых нанесен символ, который должен защищать от болезней и вредителей.

6 (Анархист): эта карта отражает тот факт, что истинный застой – это искусственное порождение человеческого разума. Природа требует постоянной изменчивости, непостоянства и скоротечности всего сущего. Если учитывать ее как добрый знак, она указывает на развитие и пользу в некотором аспекте чьей-то жизни или же жизни всего человечества. Если же она – дурной знак, то сразу вспоминаются энтропия, разложение и коллапс. Эта карта – друг всех, кто ищет выгоды для себя или ущерба для врага, но враг всем, кто любит вещи такими, как они есть, поскольку нет ничего постоянного. На иллюстрации изображен таинственный темный жрец на вершине высокого алтаря, сложенного из шести каменных плит, каждая из которых отмечена символом. Его руки простерты к небесам, с которых срывается молния, окружающая его своим разрядом. Означает ли эта божественная манифестация бедствие или же она – всего лишь первая стадия трансформации, ведущей к большему могуществу и пониманию?

7 (Шарлатан): обычно эта карта не сулит ничего хорошего, поскольку она – отражение шпионов и трикстеров. Она может означать и более позитивные события, например – врага, который станет другом или союзником, но обычно она указывает на наличие тайного врага. В любом случае эта карта – предостережение, поскольку она напоминает о необходимости тщательно приглядывать за окружающими и прилагать все усилия к пониманию их истинных мотивов. На лицевой стороне изображена высокая, изящная женщина, держащая перед лицом маску. Лоб личины украшен семью символами, несомненно, весьма важными в той роли, которую она играет. Эта карта обычно не указывает на изменения в ком-то хорошо известном. Следовательно, она очень редко предвещает, что давний друг ополчится против своих приятелей. Она скорее подходит для тех, кого знают значительно хуже и просто принимают на веру или просто еще не совсем признали.

8 (Епископ): эта карта платит дань уважения тем, кто плетет интриги, строит планы или козни. Она отмечает несгибаемую волю и строгое следование определенному кодексу, неважно, доброму или злому. Она часто говорит о тех, кто строит продуманные планы и манипулирует другими в достижении своих целей. С дурной стороны это может означать наличие чьей-то злой воли за серией, казалось бы, ничем не связанных ужасных происшествий. С доброй же она может отражать твердую преданность паладина своему суровому кодексу чести. На иллюстрации изображен величественный священник, восседающий на

огромном троне. Его лицо выглядит темным и зловещим, но глаза его ярки и глубокомысленны. В спинку трона врезана последовательность из восьми символов, окружающая голову священника подобно нимбу.
9 (Предатель): это одна из карт Тарокки, вызывающих наибольший страх, она указывает на предательство кого-то, кто очень близок и кому доверяют. Эта карта отмечает любого, кто внезапно изменяет свое отношение к тем, кто на него полагался. В положительном свете эта карта может отмечать слабое звено в рядах людей, служащих врагу. Может быть, министра, служащего тирану, можно убедить присоединиться к тем, кто собирается этого тирана свергнуть. На иллюстрации изображена одинокая фигура, облаченная в темный плащ, на котором вышито девять символов. Друг он или враг, несет он добро или зло? Этого никак не узнать, но его развевающийся балахон и раболепная поза наводят на мысль, что он не способен совершить ничего доброго.

Высший аркан

Оставшиеся 14 карт считаются гораздо могущественнее младшего аркана, и они обладают особым значением в ритуалах прорицания будущего у Вистани. Эти карты не объединяются в одну масть, хотя часто метятся короной, чтобы указать их важность. Скорее, каждая из этих карт – сама по себе важная сила. Соответственно, если одна из этих карт появляется в раскладе и противоречит прорицанию карты младшего аркана, то Вистани всегда считают, что она берет верх над своими младшими собратьями.
Артефакт: эта карта выявляет важность некоего физического объекта. Это может быть как древний и ценный фолиант, так и простое скромное золотое колечко. Каков бы ни был этот объект, он обладает беспримерной важностью для субъекта толкования тарокки. Вполне может быть, что этот объект – основное оружие, на которое полагается его владелец или же он может быть ключом к окончательной победе над врагом. Каков бы ни был этот объект и его роль, эта карта характеризует его абсолютную необходимость. На лицевой стороне этой карты изображена темная комната. В центре комнаты стоит пьедестал, на вершине которого возлежит слабо светящаяся изукрашенная корона злобного вида.
Зверь: эта карта напоминает о дикости, что скрывается вглуби даже самых цивилизованных личностей. Это не означает, что животная сущность выйдет на поверхность, только то, что будет чувствоваться ее влияние. Тем не менее, она часто предрекает преступления в порыве страсти или аналогичные безрассудные поступки. Кроме того, она считается покровителем всех ликантропов и других оборотней. На иллюстрации изображен силуэт вервольфа, воющего на фоне полной луны.
Сломанный: эта карта означает поражение, провал и отчаяние. Она даже может предрекать полный упадок духа или нервное расстройство. В некоторых случаях она может предупреждать о будущем, лежащем перед субъектом толкования; в других же случаях она может означать встречу с такой личностью. На иллюстрации изображена молодая женщина, совершенно лишенная эмоций и жизни.
Темный владыка: эта карта заставляет вспомнить образы проклятых правителей многих доменов Равенлофта. На самом же деле ее появление в раскладе очень редко означает настолько ужасное событие. Что она означает –

так это некую отдельную очень важную персону. Часто злой или тиранический по своей сути, этот господин может либо иметь в своем распоряжении армию приспешников, либо командовать всего несколькими головорезами. Его намерения могут иметь весьма значительные последствия (например, создание святилища сил зла) или же могут быть важны для совсем немногих (убийство соперника в любви). Какова бы ни была суть этой карты, она зловеща и угрожающа. В зависимости от положения в раскладе, эта карта может предсказать существование такой персоны, увеличение власти и могущества или даже поражение и крах. На иллюстрации изображен искривленный и зловеще выглядящий мужчина со звериными чертами лица, восседающий на троне. В своих иссохших руках он зажимает омерзительный скипетр, а на голове его покоится темная корона.

Башня: на этой карте изображена высокая каменная башня, окруженная тьмой, хотя узкий серпик луны дает немного света. У вершины башни светится единственное окошко, забранное прутьями. За окном виднеется силуэт фигуры, выглядывающей наружу в желании убежать из башни. Как можно ожидать, эта карта предупреждает об уединении или заточении. В некоторых случаях это может быть добровольный поступок, например уход в монастырь, а в других случаях он может быть вынужденным. Хотя воздействие этой карты не всегда физическое, оно всегда предполагает некое ограничение. Вполне может быть, что ранее обладавшая широкими взглядами персона стала более консервативна, таким образом, претерпев некое ментальное ограничение.

Эспер: эта карта – напоминание о силах разума. Временами это может быть просто отражение остроты интеллекта или внезапного озарения. В других же случаях она может отмечать применение псионических сил. На иллюстрации изображен мужчина, впавший в транс. От его головы расходятся кольца ментальной энергии.

Призрак: когда эта карта извлекается из колоды тарокки, она предупреждает о тенях прошлого. Некий аспект прошлого, либо личный, либо общественный, намеревается вернуться и воздействовать на события настоящего. Таким образом, призрак – не обязательно предупреждение о появлении этой нежити (хотя вполне может быть истолкован и таким образом). Гораздо чаще он означает нечто менее сверхъестественное, например старый долг или забытого врага. Также она может говорить о древнем проклятии или аналогичном магическом фатуме. Иллюстрация – темна и зловеща, как и приличествует предостережениям этой карты. Старик стоит на коленях у гроба, склонив голову в молитве. Из гроба встает полупрозрачный дух и тянется к нему. Он же его не видит и неизвестно, убьет ли тот его или нет.

Палач: картинка этой карты не сулит ничего хорошего: облаченная в черное фигура, лицо которой закрыто палаческим капюшоном, стоит на помосте виселицы. Сбоку висит петля, готовая охватить шею преступника. Во многих случаях это означает, что кто-то будет пойман в момент нечестного поступка – преступник может быть арестован, неверный любовник может быть раскрыт и так далее. В некоторых случаях обвинения против персоны истинны, но эта карта может также говорить о толпе линчевателей или ложном обвинении. Основополагающий принцип преступления или проступка не указан, только результат осуждения или ареста.

Всадник: эта карта предвещает смерть и несчастье, это явно указано на ее иллюстрации: лошадь-скелет несется вскачь, из ее ноздрей бьет пламя, освещающее как ее саму, так и ее всадника. Всадник – скелет, облаченный в

черный развевающийся балахон, и держащий над головой косу. Земля вокруг испещрена надгробиями, что указывает на то, что всадник – вестник смерти. Но вообще-то эта карта *не всегда* говорит о смерти, хотя это весьма распространенное мнение. Она может означать менее серьезный фатум, например несчастный случай с тяжелыми последствиями или поражение в важной битве. Также ее можно трактовать и как не связанную с насилием, например, как предвестницу потери богатства или магических сил. Какое бы событие она не предсказывала, вовлеченным в него людям оно покажется катастрофой чуть ли не вселенских масштабов.

Непорочный: эта карта, также называемая *Жертва*, указывает на беззащитную персону, обладающую большим значением. Необходимо заметить, что термин «беззащитная» совсем не обязательно означает, что данная персона слаба и неспособна одолеть в бою потенциального противника. На самом деле, она может указывать на могущественную личность, которая просто не осведомлена о нависшей опасности. Гораздо чаще она говорит о том, что данная личность не может справиться с раскручивающимися вокруг нее событиями. На иллюстрации изображена привлекательная молодая девушка, одетая в ниспадающее складками белое платье. Ее волосы вьются на ветру и в руках ее – цветок, только что сорванный в окружающем ее саду.

Марионетка: эта карта указывает на наличие предателя или слуги некоей высшей силы. Она часто предупреждает о том, что некто, кажущийся важным, будь то друг или враг, на самом деле – мелкая сошка, которая подчиняется чужим приказам. В менее материальном смысле она может указывать на наличие у личности некоей скрытой программы. В самом обманчивом изо всех случаев, она может намекать на то, что пешка и не подозревает о том, что выполняет чужие приказы. Может даже быть так, что объект этой карты находится под воздействием некоего ментального управления. На иллюстрации изображено управление со стороны невидимого кукловода – марионетка висит на нитях, которые держит рука, хозяин которой на карте не изображен. Кукла довольно мягкосердечна на вид и лишена особых примет, за исключением простой короны на голове, которая выдает в ней короля.

Туманы: эта карта напоминает о таинственных Туманах Равнлофта, предупреждая о тайнах и неожиданностях. Она часто намекает, что в будущем ждет нечто неожиданное или что происходит некое важное событие, о котором субъект расклада тарокки совершенно не осведомлен. Она может говорить о любых тайнах, любой скрытой информации или намеке, которые еще не стали очевидны. Также известно, что она иногда предупреждает о неожиданных путешествиях. Точно так же, как Туманы Равенлофта переносят людей далеко от исходного места, так и эта карта может возвещать о нежданной одиссее. На иллюстрации изображены довольно богатая женщина, сидящая на лошади в дамском седле и вьющиеся вокруг нее туманы.

Ворон: эта карта означает скрытый источник информации или тайный потенциал к добру. Вполне может быть, что это добро будет внутри субъекта или что он вскоре вступит в контакт с новым союзником или неким существом, намерения которого – добрые. В некоторых случаях эта карта не обязательно указывает на персону, но может обозначать полезное магическое заклинание, объект или же просто удачный поворот событий. На лицевой стороне этой карты изображен мудро выглядящий ворон.

Искусительница: эта карта, на лицевой стороне которой изображена страстная и притягательная женщина, в богато обставленной комнате, указывает на некое

искушение, которое уведет персону в сторону от того, что она ценит. Зачастую персона, отмеченная этой картой, и не подозревает, что ее жизненные ценности подвергаются риску. Например, она может указывать на священника, который со всем рвением собирает деньги на постройку храма, но который упускает из вида тот факт, что золото можно было бы с большей пользой потратить на помощь нуждающимся. Конечно, такой подсознательный соблазн имеет место отнюдь не всегда. Особа может добровольно решить, либо в порыве страсти , либо в результате обдумывания, отбросить все свои принципы.

Толкование расклада тарокки

Теперь, когда всем картам колоды дано определение, настало время перейти к применению тарокки. Есть четыре способа, которыми Мастер может использовать эти карты для симуляции предсказания будущего в игре Равенлофт. Каждый из них обладает как преимуществами, так и недостатками. В зависимости от важности предсказания будущего для сценария игры можно применить одну из этих методик.

Подтасовывание колоды: если расклад исключительно важен для исхода игры, то Мастер может подтасовать колоду. То есть, определенные карты кладутся на верх колоды таким образом, чтобы при раскладе образовать необходимую последовательность. Это превосходный метод для того, чтобы довести до сведения некую особую информацию или дать группе правильную путеводную нить. Этот метод толкования применяется в игровом модуле серии Равенлофт *Корни зла* [9413].

Преимущество этой техники заключается в том, что она позволяет точное и полное предсказание будущего. Значение карт ясно и полно, что несомненно восхитит игроков в конце сессии, поскольку даже если они не поймут смысла каждой карты в момент гадания, то после того, как предсказанное произойдет, он станет совершенно ясен.

Недостаток этой техники довольно очевиден: колода перед раскладом не тасуется, и любое случайное перемешивание колоды требует последующего перерыва, в течение которого Мастер возвращает карты в желаемую последовательность. Некоторые люди способны спрятать важные карты в руке и затем положить их на верх колоды после тасования, но это требует известной ловкости рук. Помимо всего прочего, если для предсказания требуется много карт, то их отсутствие в момент тасования может быть замечено игроками.

Особые карты: эта техника требует от Мастера заранее выбрать карты, имеющие отношение к сценарию и сделать заметки об их толковании. В данной технике необходимо разложить всю колоду, даже если выложатся все важные карты, что поможет замаскировать истинную природу используемого сценического трюка. Эта техника великолепно применяется в игровом модуле серии Равенлофт *Касание смерти* [9338].

По мере того, как каждая карта ложится на стол, прорицатель указывает, что определенные карты имеют особое значение благодаря их «сочетанию в структуре расклада». Так, если злодей в приключении – хаотично-злой волшебник, то для обозначения противника будет использоваться 9-ка звезд, где бы она ни легла.

У этой техники есть два основных преимущества. Первое заключается в том, что она дает Мастеру абсолютный контроль над толкованием карт. Второе же – что игрокам можно позволить перетасовать или сдвинуть колоду перед

раскладом. Это уменьшает их подозрение по поводу того, что толкование находится под контролем.

Единственный недостаток этого метода – в том, что можно счесть, что Мастер составляет толкование по мере выкладывания каждой последующей карты, и это умаляет настрой. Аналогично, может стать ясно, что Мастер по мере расклада импровизирует его структуру.

Случайное определение: при использовании этого метода определенные элементы сюжета остаются изменчивы, и окончательный их вид определяется раскладом карт. Например, если персонажи игроков собираются охотиться на вампира, Мастер может решить, что колода тарокки будет использоваться для определения местонахождения логова монстра, его слабых мест и какие именно из нескольких неигровых персонажей будут его пешками. Каждому из этих факторов присваивается некоторое значение, связанное с картой, которая будет его представлять. Так, чтобы определить первый элемент сведений о монстре, Мастер может составить примерно вот такую табличку:

Масть карты	**Вампир**
Монеты	Заброшенная золотая шахта
Знаки	Кладбище при разрушенном храме
Звезды	Катакомбы под башней безумного волшебника
Мечи	Группа потайных комнат в замке короля
Другая	У вампира нет постоянного логова, он скитается от места к месту

Когда игроки заявляют, что их персонажи идут посоветоваться с предсказателем, Мастер просто выкладывает карты любой структурой, возможно – одной из представленных на странице 126.

У этого метода множество преимуществ. Во-первых, игроки могут перетасовать и сдвинуть карты, что гарантирует им не подтасованную колоду. Во-вторых, он позволяет Мастеру объявлять значение каждой карты *до того*, как он ее перевернет. Например: «Эта карта скажет нам, где скрывается исчадие, которое вы ищете». Это значительно усиливает атмосферу игры, придавая картам ощущение огромной значимости и превращает их в реально работающую часть игры.

Есть всего лишь один основной недостаток этого метода: время подготовки. Помимо создания приключения Мастер обязан учесть все возможные изменения, которые могут быть сгенерированы картами. В некоторых случаях это довольно легко, но в других – может занять довольно продолжительное время. К счастью, существует несколько методов сокращения времени подготовки. В приведенном выше примере Мастер может просто нарисовать отдельную карту логова вампира. Не важно, где именно оно окажется расположено – в разрушенном храме или в катакомбах безумного волшебника – использоваться будет одна и та же карта. Одной-двум комнатам дается несколько возможных описаний, в зависимости от того, что покажут карты. В приведенном выше примере заброшенная золотая шахта также может быть и лабораторией волшебника, расположенной в катакомбах, в зависимости от того, выпадут монеты или звезды. В результате делается акцент на окружении, но в общем и целом карта остается неизменной.

Учитывая все вышеизложенное, это возможно – наилучший метод, конечно, при наличии времени. Это метод гадания, использованный в игровом модуле *Дом Страда* [9418].

Жребий: этот метод предназначается для самых талантливых Мастеров. Он не зависит ни от чего, кроме их сообразительности и способности встраивать в игру результатов расклада тарокки. После того, как карты разложены в любую

из структур, значение каждой карты объясняется экспромтом, и Мастер записывает ключевые моменты сеанса гадания. По окончании гадания он меняет приключение так, чтобы исполнилось предсказанное картами.
Это – самый интеллектуально сложный метод для Мастера. Он очень сильно опирается на вдохновение, искусство выносить суждения и давать оценки, а также – на находчивость. Единственное преимущество его применения – он совершенно не требует времени на подготовку. Если игроки неожиданно заявляют, что хотят найти гадалку, то можно применить этот метод, а не говорить им нечто вроде «Ваши персонажи пока не могут найти Вистани». Недостаток этой техники, конечно, в том, что иногда карты могут предсказать нечто довольно нелепое. Хотя колода была намеренно сделана нечеткой и позволяющей многочисленные интерпретации любой из карт, у нее все-таки нет «защиты от дурака».

Создание обстановки

Прежде чем хотя бы прикоснуться к колоде, Мастер может предпринять некоторые шаги к усилению предвкушения процесса гадания. Свет в комнате можно приглушить, игроков можно собрать у одного стола, можно даже зажечь какие-нибудь благовония. Подойдет все, что поможет нагнать жути и сверхъестественности.
Прямо перед раскладом тарокки гадалка должна передать колоду вокруг стола и попросить каждого прикоснуться, перетасовать или сдвинуть ее. Для повышения драматизма в игре Равенлофт лучше всего попросить игроков перетасовать колоду, поскольку это успокаивает их подозрения, что колода заранее подтасована. (Конечно, если колоды *на самом деле* подтасована, то лучше дать им только коснуться ее).
Драматизм этой сцены можно значительно усилить, если попросить игроков что-нибудь делать в процессе касания карт. Возможно, от персонажей игроков потребуется «сфокусировать всю свою энергию» на колоде или проговаривать имя субъекта расклада. (Хорошо все, что сделает это непохожим на простое тасование и раскладывание карт). Когда карты прошли всех игроков и вернулись к Мастеру, он должен предпринять некое финальное действие, чтобы «подготовить карты». Это может быть просто минутное молчание или может включать в себя бубнение неких «магических» слов. Опять-таки, все, чем можно усилить настроение игры, не будет помехой.

Расклад

Первый шаг в раскладе – это расположить на столе базисную карту (см. стр. 107). Как только она положена, остальные карты раскладываются в структуру вокруг нее. На странице 126 приведено несколько распространенных структур, в которые можно раскладывать карты тарокки. Лучше всего применимо к описанным выше методам «подтасованная колода», «случайное определение» и «жребий».
Существует две школы мысли о том, как следует класть карты на стол. Одни считают, что лучше всего сдавать их лицом вверх, в то время как вторые предпочитают делать это лицом вниз. Если сдавать лицом вверх, то более ужасающие карты (скажем, *Темный владыка*), сразу оказывают влияние на игроков – задолго до того, как будет истолковано значение самой карты и ее позиции, игроки будут уже наполнены трепетом. Несмотря на это, мистерия медленного открытия каждой карты – сама по себе превосходный инструмент

создания настроения. Отельное вскрытие каждой карты может само по себе стать событием, наращивающим важность ее положения в структуре и подкрепляющим толкование карты, открытой до нее. Когда таким образом вскрываются особо пугающая карта, она обретает внезапный и шокирующий смысл. Разные провидцы, конечно, используют различные техники. Иногда полезна и комбинация их обоих. Карты, представляющие прошлое, могут быть выложены лицом вверх, в то время как те, что говорят о неизвестном будущем, могут быть выложены лицом вниз.

Необходимо подчеркивать важность структур расклада. Человеческий разум обожает узоры; он ищет их даже там, где их нет. Рассмотрим созвездия: они заставляют необузданное воображение образы, которые видны (некоторым) в небе и вызывают еще большее желание, чтобы в них была некая структура, что и позволило астрологии стать столь популярной. Нумерология – вещь того же сорта. Таким образом, игроки будут считать, что структура наделяет расклад тарокки некоей респектабельностью. Конечно, на самом деле она – просто еще один инструмент из обширного репертуара Мастера, но иллюзия глубокого замысла, планирования, судьбы и определенности, которая создается путем выкладывания карт в структуру может значительно усилить настроение и атмосферу игры.

Простой крест: возможно, самая часто используемая структура, простой крест одновременно быстр в раскладе и прост в толковании. Он отлично подходит к любой описанной выше технике расклада. В нем используются всего лишь пять карт, каждая из которых имеет собственное значение. Это – наилучший расклад для подтасованной колоды.

Карта №1 – базисная. Она отражает субъект, относительно которого изыскивается информация. Эта карта не сдается случайным образом, а вытягивается из колоды до тасования и кладется лицом вверх на позицию №1. Объясните игрокам, что эта карта – центр, вокруг которого сгруппируются все остальные карты.

Карты сдаются – либо вверх, либо вниз лицом, по оставшимся четырем позициям. Как правило, порядок, в котором они пронумерованы на диаграмме – это тот самый порядок, в котором они выкладываются на стол.

Карта №2 представляет собой прошлое. Она рассказывает что-то из истории базисной карты. Часто взаимосвязь между толкованиями базисной и этой карт довольно легко сфабриковать. Если же при открытии этой карты не обнаруживается никакой очевидной взаимосвязи, то Мастер может намекнуть, что это – некая загадка, которую игроки до сих пор не разгадали. Позднее можно создать события, которые придадут этой карте большую значимость.

Карта №3 указывает на то, что противостоит базисной. Ее природа отражает то, что может пойти неправильно, тех, кто может бросить вызов базисной карте, или же влияние любого количества отрицательных последствий.

Карта №4 представляет будущее. Она предупреждает о грядущих бедствиях и обещает грядущие триумфы. Ее толкование – всегда предмет для допущений, поскольку действия базисной карты могут изменить исход расклада тарокки.

Карта №5 говорит о друзьях и союзниках базисной карты. Она означает все то полезное, что ускорит достижение субъектом расклада своей конечной цели.

Большой крест: это вариант простого креста и многие характеристики у них общие. Правда большее количество используемых карт затрудняет применение подтасованной колоды. Но по той же самой причине, расклад столь многих карт

на столе облегчает подстраивание толкований под уже произошедшие события или под те, что вот-вот произойдут.
Карта №1, как всегда – базисная, и она выбирается, а не вытягивается наугад, и кладется лицом вверх на стол.
Карта №2 представляет ближайшее прошлое. Она обращает внимание на важность событий, произошедших совсем недавно. Конечно, временная шкала довольно приблизительна, поэтому «недавнее прошлое» может означать и час, и день, и год назад.
Карта №3 – то, что препятствует базисной карте. В отличие от простого креста, эта карта не символизирует значительной неудачи. Она обращает внимание на потенциальную проблему, которую можно преодолеть или даже предотвратить при помощи планирования и благоразумия.
Карта №4 – зеркальный двойник карты №2. Она отмечает то, что ожидает в ближайшем будущем. И опять-таки, «ближайшее» - понятие растяжимое.
Карта №5 отмечает то, что помогает базисной карте. Как и у карты №3, ее значение невелико. Эти события можно не заметить или не распознать, если не приложить стараний.
Карта №6 обращается к событиям давнего прошлого. Она означает самые глубоки корни и древнейшие связи исследуемого. Как и с остальными картами прошлого и будущего, давность относительна.
Карта №7 указывает на силу, действительно противостоящую базисной карте. В отличие от отмеченной картой №3, эта мощная и непримиримая сила, которая будет изо всех сил стараться разрушить или уничтожить усилия базисной карты.
Карта №8 – проявление далекого будущего. Она отражает конечный исход исследуемого вопроса. И опять-таки, отрезок времени предсказать невозможно.
Карта №9, выкладываемая последней, говорит о силе, оказывающей мощную поддержку базисной карте в ее деяниях. Она – зеркальный двойник карты №7.
Башня: эта структура также называется *расходящийся крест*, поскольку она указывает на несколько возможных вариантов будущего и несколько способствующих событий в далеком прошлом. Как и большой крест, эту структуру затруднительно использовать при подтасованной колоде, из-за большого количества раскладываемых карт. Но все же, при разнообразии, которое она предлагает при предсказании будущего, практически невозможно картам не казаться поистине пророческими.
Первые пять карт сохраняют все те же значения, что и в простом кресте.
Карты №6, №7 и №8 отмечают аспекты далекого прошлого. Их вклад совместен и создает образ корней настоящего гораздо более полный, чем структуры простого и большого креста. Естественно, поскольку карт три, то Мастер может сделать акцент на важности именно той карты, которая наиболее подходит данному сценарию, что опять-таки заставляет предсказания и оценки этих карт выглядеть поистине пророческими.
Карты №9, №10 и №11 возвещают о приближающемся будущем. Каждая из них – это отдельная возможность, и то, какая именно из них осуществится, зависит от действий персоны, представляемой базисной картой. В отличие от карт, представляющих прошлое, толкования этих карт не сливаются вместе, образуя единый образ, но две из них будут отброшены, как альтернативные возможности, которые никогда не воплотятся. И снова, способность Мастера изменить концовку приключения, так что она окажется связана с одной из этих трех карт, сделает их весьма реальными для игроков.

IV: Вистани

Пирамида: эта структура тарокки традиционно используется для выбора обоаза действий, когда возможностей много, но выбор неясен. В отличие от структуры башни, эта не разветвляется в будущее. Она скорее работает на твердой основе (прошлое), чтобы предсказать единственный окончательный результат. Как и всегда, первой выкладывается базисная карта. Она служит центром пирамиды, к которому присоединяются все остальные карты.
Карта №2 означает силы, которые на данный момент противостоят действиям базисной карты. Она чаще всего могущественна, но в некоторых случаях ее влияние может быть ослаблено.
Карта №3 – зеркальное отражение №2. Она указывает на преимущества и друзей базисной карты. Как и карта №2, она может иметь большее или меньшее влияние, в зависимости от конкретной ситуации на время расклада.
Карты №4, №5, №6 и №7 отмечают различные аспекты прошлого. Они не сливаются, как в башне, но исследуются каждая в своем свете. Концепция пирамиды – в том, что последовательность событий в прошлом ведет к неизбежному событию в будущем. Итак, каждая из этих карт берется за начало своей цепочки событий, которые будут происходить совместно с событиями других цепочек. Считается, что карты №4 и №5 чаще всего говорят о зле или тьме, в то время, как карты №6 и №7 часто считаются представляющими добро.
Карты №8 и №9 отмечают ближайшее будущее. Первая указывает на силы зла, ждущие впереди, в то время как вторая говорит о силах добра, которые будут воздействовать на персонажа, представляемого базисной картой.
Карта №10 лежит на вершине пирамиды и указывает на окончательный исход событий. Все, что произошло до того, венчается этой единственной картой. Может в конце побеждает зло, а может – добро, но окончательный исход всегда один.
Переделывание структур: все четыре вышеописанных структуры имеют некоторое количество общих признаков – фактически, все они – лишь вариации на заданную тему. Иногда у Мастера возникает необходимость ввести в игру структуру тарокки определенного назначения или же для передачи более точной информации. Это довольно легко сделать, поскольку все, что нужно сделать Мастеру – это изменить значения позиций карт.
Например, рассмотрим описанный ранее случай охотников на вампиров. Мастер пожелал, чтобы карты тарокки определяли местонахождение логова вампира, тип оружия, наиболее подходящий для его уничтожения, наиболее могучие способности этого существа и цель, которую оно пытается достичь.
Мастер может создать для этого свою собственную структуру, а может (для быстроты), решить применить устоявшийся формат простого креста. Примем последний вариант.
Выбирается базисная карта, которая будет представлять вампира. Это может быть *Темный владыка* или 8 Звезд (Некромант), обе они кажутся пригодными для этого дела. Когда выкладывается вторая карта структуры, Мастер может сказать: «Эта ката отмечает место активности вампира. Она расскажет нам о его логове и месте отдыха». Следующая карта структуры может быть использована для обозначения тайной слабости вампира. В этом случае можно сказать, что она – «то чего это существо боится сильнее всего». Четвертая карта представляет цели вампира или его сильнейшее желание – определение, легко подбираемое к карте, размещаемой над базисной. И, наконец, пятая карта, котрая будет предупреждать о скрытой силе вампира, может быть «тайным союзником» или «внутренней силой» монстра.

IV: Вистани

Заключение

Этого можно было бы и не говорить, но все-таки давайте скажем: *Эти карты, безусловно, не могут ничего предсказывать на самом деле.* Все, что у них есть – это способность *казаться* пророческими, но единственно когда они смогут казаться такими – когда Мастер потратит свое время на аккуратное и умное их применение в своей игре. К чему это сводится в терминах игры? Ну – если быть честными – ко лжи, мошенничеству и обману. Использование колоды тарокки для оформления ключевых моментов игры и имитация с ее помощью предсказания будущего – не более, чем элемент сценической магии. Колода тарокки – простой путь выстроить среду и настроение в игре Равенлофт. Это техника для порождения тайн и ужаса.
А это и есть основная суть Равенлофта.